

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

89

1996年8月號

特別報導－98の世界

百戰天龍－超時空英雄傳說超完整秘技大公開

SUPER NEW FILES

重返巴格達 瘋狂大飆車
歡樂小旅鼠 雌雄總動員
VR足球 VR快打 上古文明帝國
滑鐵盧戰役 等8篇國外Hot Game介紹

超級檔案夾

三國英雄傳 中華職棒3 封神傳
Young Gun 英雄傳說1
復活邪魔 乙女神物語2
非洲探險2 無名指的教課書
天使的迷都 天龍八部
等21篇中文新品介紹

遊戲攻略

黎明之砧破曉攻略(上)
毀滅公爵完全攻略(上)
龍騰三國攻略心得
無聲狂嘯攻略日記(下)
九號星站完全攻略
凶兆快速攻略

遊戲獵人

模擬天堂 赤日 異星突擊
九號星站 西楚霸王
俠客遊 超新星戰記
毀滅大賽車 雷射超人

JR新幹線

紺碧之艦隊2 霸王大系
琥珀色的遺言 政界立志傳
阿卡尼亞傳說-革命
攀越巔峰 招財貓
REMA THE TRUTH

PC地帶

次世代影像卡
新一代的遊戲修改軟體

網路逍遙遊

Internet完全使用手冊FTP篇

三國英雄傳

全省電腦經銷商・書局均售 台灣NT＄199 香港HK＄58 馬來西亞RM＄25



魔奇音效卡

魔音出柙！

小心聆聽，隱約間…
它驚天動地而來，逐步向你靠近……

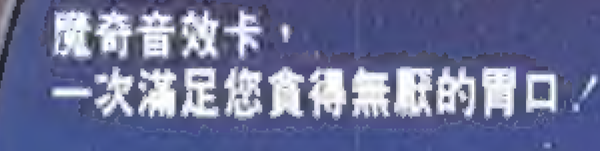
1. 亞洲「魔奇音效卡」、「音王音效卡」，
榮獲ISO-9002國際品質認證，產品值得信賴。
2. 獨特設計，體積小、驅動程式簡單，安裝容易。
3. 具有支援主機板PnP、支援Win95即插即用等功能。
4. 與SOUND BLASTER 16相容，在DOS下無需再加掛程式。

魔奇音效卡16位元

★全雙工MIDI合成樂器介面
★四合一CD-ROM INTERFACE
★支援類比搖桿與卡拉OK軟體
★可支援WAVE TABLE升級
★支援WINDOW 95 PLUG&PLAY插卡即用功能
★100%與WINDOWS SOUND SYSTEM、SOUND BLASTER、ADLIB相容
★30種語音調頻音樂合成器

音王 乍現，風雲再起……
（音王音效卡16位元）

★支援WIN95 PLUG & PLAY插卡即用功能
★WAVE TABLE 2MB SOUND ROM ON BOARD
★100%與WINDOWS SOUND SYSTEM、SOUND BLASTER PRO、ADLIB、ROLAND MPU-401 (UART MODE)相容
★32種語音調頻音樂合成器
★全雙工MIDI合成樂器介面
★ATAPI IDE CD-ROM INTERFACE
★支援類比搖桿與卡拉OK軟體



大軍壓鏡？！

別怕，即使是短暫交手，
我們依然投注「關懷的眼神」。

雅昱
光學玻璃
護目鏡

特點：

1.採用OCLI光學玻璃，雙面塗佈HEA®(即十層膜)功能超強。
2.與太空梭同步採用美國OCLI光學玻璃通過嚴格品質測試。
3.採用美國OCLI光學玻璃，符合瑞典SSI、美國AOA測試標準，能確實免除"電腦視覺併發症"(CVS)。
4.榮獲專利設計，整體配合美觀大方，適合各種不同顯示器，安裝、保養、調整均容易。

功能：

1.抗輻射：有效阻絕ELF/NLF產生之輻射線99.99%，避免人體受到輻射傷害。
2.防反射：雙面塗佈可消除99.6%反射光，避免傷害眼睛及減少脖子酸痛。
3.防靜電：雙重導電層，消除靜電100%，避免因產生正離子，而發生頭暈現象。
4.抗強光：最佳透光率增加對比，使色彩最柔美，加長顯像管壽命及減低背面輻射。
5.防紫外線：能99.7%阻絕MONITOR產生之紫外線，避免傷害人體。
6.避免閃爍：降低顯示器螢光閃爍，避免傷害眼睛。


CERTIFIED ISO 9002


中華民國專利號碼：96261　德國專利號碼：29500982.9

亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
TEL:(07)8150788　FAX:(07)8150907
台北分公司TEL:(02)9615890　台中分公司TEL:(04)3111743
台南分公司　TEL(06)2294939～40
北京辦事處　TEL:86-10-62983156　FAX:62982320

亞洲電腦 ASURE

凡購買亞洲電腦即贈送：
1.抽取式硬碟盒贈品禮盒(內含護目鏡、七孔插座、磁片整理盒、滑鼠、防塵套、3.5"清潔磁片、1.44MB磁片五片)。
2.主機內附亞洲套裝軟體試用版上片(內含個人寶典Ⅰ、家庭寶典、校園寶典、學生寶典)、個人寶典Ⅱ實用版(非試用版本)、VB66 防毒軟體。

超速・親密・策略贏家

「亞洲三巨頭」展現：

★超速快感(年輕、奔騰，處理速度盡在瞬間快感)
★親密快感(記錄心情、打開話匣子，靜在不言中)
★策略贏家(人生有夢、築夢踏實，勁在網路起點)

標準配備：全機種附設聯動式防塵蓋。

正如您選擇
亞洲巨人的雄才大略
亞洲三巨頭的英明睿智！











▲親密快感



▲策略贏家

▲超速快感



亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
TEL:(07)8150788　FAX:(07)8150907
台北分公司TEL:(02)9615890　台中分公司TEL:(04)3111743
台南分公司　TEL(06)2294939～40
北京辦事處　TEL:86-10-62983156　FAX:62982320

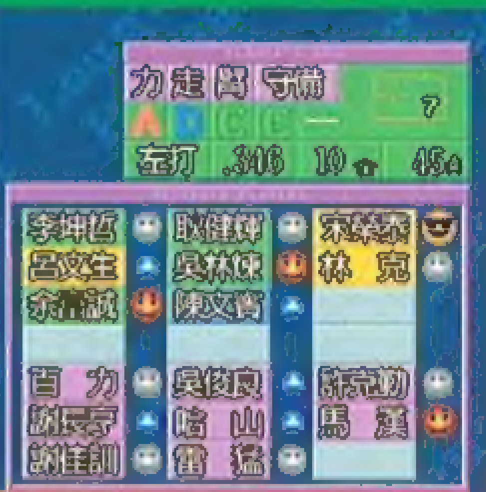

3
中華職棒
SOFT WORLD
能力升級
二三壘有人時打擊參數上升
SOFTWORLD

讓你一圓棒球美夢！



在這裡你可與崇拜的明星球員併肩作戰，
一同寫下職棒最真實的記錄。
也許你就是棒壇明日之星！





李大砲 外	背號 2	25歲	
六月第四週	体能	精神	

現能力			特殊能力		
打擊力	95	D	盜壘		
体力	12	B		內野安打	撲一壘
走力	16	A		外野返球	
肩力	11	C	廣角打法		
守備	14	A			
變化力	13	B		尖眼症	
控球力	12	B			耳病



共有六隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、熊，包括所有球員的詳細資料盡在其中，有您熱愛的明星球員也有二線球員，一個都不漏。

可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，重量訓練、傳球練習、研究球路、揮棒等訓練。

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋、伸卡球、內外角、下墜球等。

依投手的球質輕或重，投各種球路時的姿勢均不同，且不同的放球點及不同的足距，在投出不同的球種其所耗用的体力及手臂損傷度各不相同。

打者有不同的打擊姿勢，分為標準式、開放式及封閉式，不同的打姿有不同的優缺點，如開放式對內角球較易狙擊。

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。

更多更豐富的動畫表現，接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。

球員屬性更加豐富完整，如野手的逆境、流打、硬滑二壘、黏打、揮大棒、再見男等，以及投手的三振型/四壞型和第5/9局的投球能力等多項屬性。



軟體世界 智冠科技股份有限公司
高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781

劉伯溫傳奇

揭露奇門五術之謎並預測中國命運的歷史傳奇RPG！

易有太極
兩儀生

第三十九象
讖曰
鳥無足 山
旭初升 人
頌曰
十二月中氣
一朝聽得

第二十七象 庚寅

朗朗照四方
讖偈有真主

無終
自始
世道興衰不
不如推背

顛倒乾坤智諸葛 非你莫屬
中國奇書推背圖 重現江湖
你、推背圖的預言和中國命運三者間有何關連？
答案就在遊戲中！











◆多線劇情多結局，由玩者隨機決定前途，是生是死全在一念之間。
◆深入探討中國各家玄學學說，內容包括命卜相醫山五術精華。
◆任務中加入緊迫釘人的時間變化因子。
◆秀逸瀟灑的山水畫風，讓您隨著大師腳步悠遊中國南方風光。
◆多層次複合式場景，更有立體的感覺。
◆數十首古樂風格樂曲，還有逗趣驚奇的小動畫穿插其中。
◆戰略戰鬥模式，採即遇即K之打法，法術效果施展開來十分過癮。
◆拍案叫絕的字謎及絞盡腦汁的謎題。
◆將時空回溯至三國時期，會諸葛孔明及華佗先生。
◆詳述中國最準的預言書－推背圖到底神準到什麼地步，
並演繹推背圖數卦由來！．．．．還將披露許多名人風水上的秘辛！

三國演義 貳

如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲

在這風起雲湧的戰亂時代
誰能擊退所有對手，
成為萬民擁護的王者呢？
是權謀深重的曹操？
還是懷有雄才大略的劉備？

藉由遊戲所擬造似眞似幻的三國時代
您將化身爲其中一位君主，
眞正體驗烽火連天的緊急戰況，
一統中原就趁現在！

遊戲特色

*七個時代劇本，讓你體驗三國精神
*絕對人性化的操作界面，易學易懂好控制
*深刻雋永的人物描繪，刻劃三國英雄人物的生命力與傳奇性
*細膩豐富的指令群，一統中原靠智慧
*多樣的戰場設計，地形氣候要注意
*五花八門的作戰計畫，佈下天羅地網陷敵軍
*3D棋盤式的戰鬥畫面，調兵遣將展威風
*招式精妙的武將對決，變化莫測氣象萬千
*中國風味濃厚配樂，似夢似幻三國情



軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD



你可自行創造武將，有武將型、猛將型、智將型、文官型和軍師型等，你偏好那一型？



與各軍機要臣商討國家大事，他們會給你一些方針。



遊戲中隨時會有各種突發狀況，如將軍慕名加入，有時將軍也會不滿你的行為忿而離開。想要各方英雄豪傑投入帳下的話，可別胡作非為喔！



功能超強的線上輔助系統，可以輕鬆的查詢任何想要的資訊。



行軍佈陣是一大學問，不同陣法有不同的攻擊和防禦能力。



氣勢磅礡的武將對決。



我現在要出征...請攜帶不同攻城兵器，打得敵人落花流水。



現在是重要的城池攻防戰，誰能打贏這場攸關局勢變化的戰役呢？



除了可在大地圖下達各項指令外，還可切入畫面觀看城池動態。

八月強力上市

您不能錯過中文即時戰略遊戲

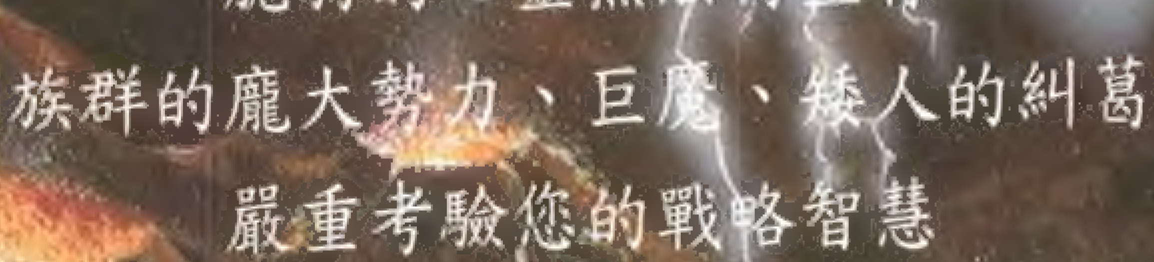




一場兩大族群的對戰，劃破荒涼世紀的沈寂

戰場上只有急促的呼吸與吶喊

脆弱的心靈無法再生存







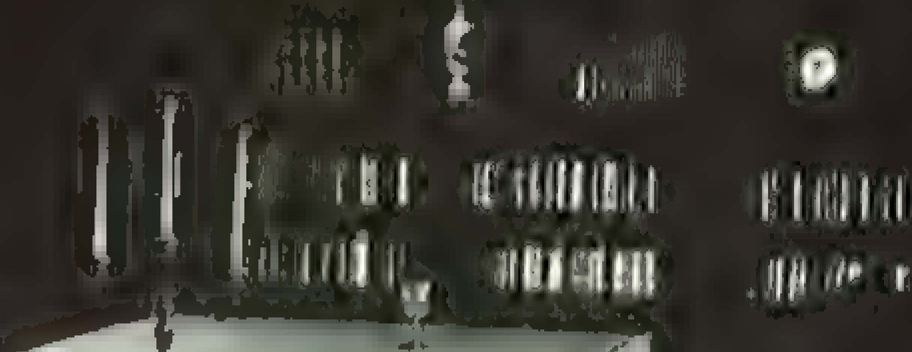
S.Y. 森雅資訊有限公司 TEL:(02)7868501
台北市永吉路278巷2弄16號 FAX:(02)7917777



惡魔的餐桌







檔案：D
時間：96/8/12
地點：洛杉磯市立醫院
當事人：蘿拉
（日本玩家最風靡的新偶像）
D 代表什麼
D 代表死亡、黑暗、天讖
D 代表扣人心弦的故事
D 代表全世界最新的遊戲

兩週內狂賣25萬套
日本銷售冠軍的恐怖互動遊戲



讓你徹底歇斯底里

遊戲新主國
inter WISE
英特衛多媒體聯合國
售後服務熱線：02/999 67 68 台北縣三重市重新路五段609巷16號10F-6


創世機神
CYBER GUARDIAN
弘邦資訊 代理發行 新竹郵政 483 號信箱 TEL:(03)5350530 FAX:(03)5421726


一晟資訊
會員招募
獨享本公司各商品批發價優待
各廠牌PC組裝
維修服務
電腦週邊、耗材
電腦商業軟體
電子零件
升級零件
通訊器材設備
商品全面特惠中
全新服務
建國門市部:高市三民區建國二路119號2F
電話:07-2250207
辦　公　室:高市三民區河北一路229號
電話:07-2259303





你知道潛艇如何作戰嗎？

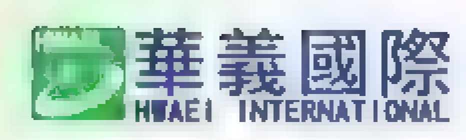
遊戲中你可以任意選擇是否依照漫畫的劇情，搭配海江田艦長最喜愛的莫札特41號交響樂，更是氣勢磅礡。運用深海無常的地形，與美、蘇帝國的強大艦隊展開一場殊死戰。



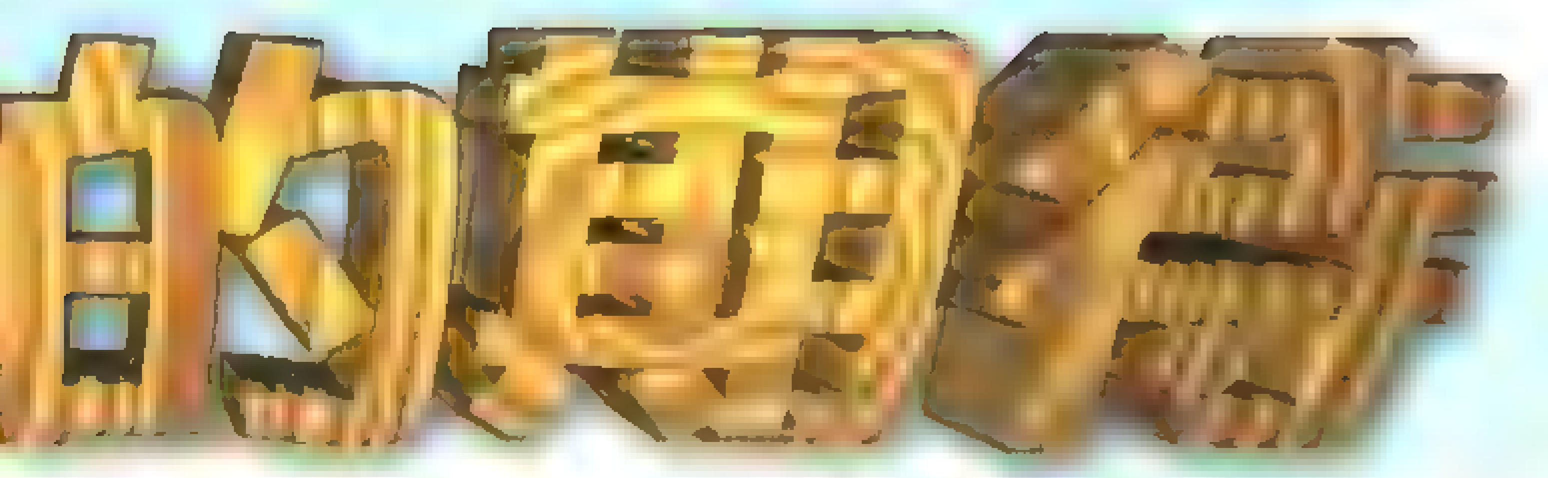
充斥著妖魔惡靈的「魔都佐」都市，傳說中的「賢者之塔」就在這裏浮現。七段幻想的故事，七位不同的主角，所有招式和魔法的使用皆以動畫顯示，震撼迫力更勝前作。

音樂CD和遊戲
一起送給你！

華義擁抱盛夏驕陽



北區/台北市吉林路144巷11號 TEL:02-581-2672 FAX:02-581-2699
南區/高雄市前鎮區廣東三街353號 TEL:07-726-1103 FAX:07-723-8424
http://www.hwaei.com.tw



請你一起來 HIGH

連續十五週的明查暗訪，搜索組犧牲不少好隊員，諜報組和監識組的資料也相當詳細，補給、開發的工作也從沒間斷，可恨的妖魔！到底錯過了什麼？線索？關鍵？難道真的是·····



轉校生出WINDOWS版，這次可隨意變換文字、對話等視窗的大小，又增加了各種特殊音效，麻里子的高中生活一定更加多彩多姿了！



請注意！
轉校生WINDOWS™為磁片版

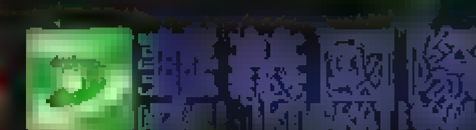


ONLY FOR WINDOWS™
ONLY ON FLOPPY DISK
ONLY FOR ADULTS

再一次喚醒你的回憶
滿心期待、無可取代

レイカース
聖少女戰隊 III





http://www.hwaei.com.tw

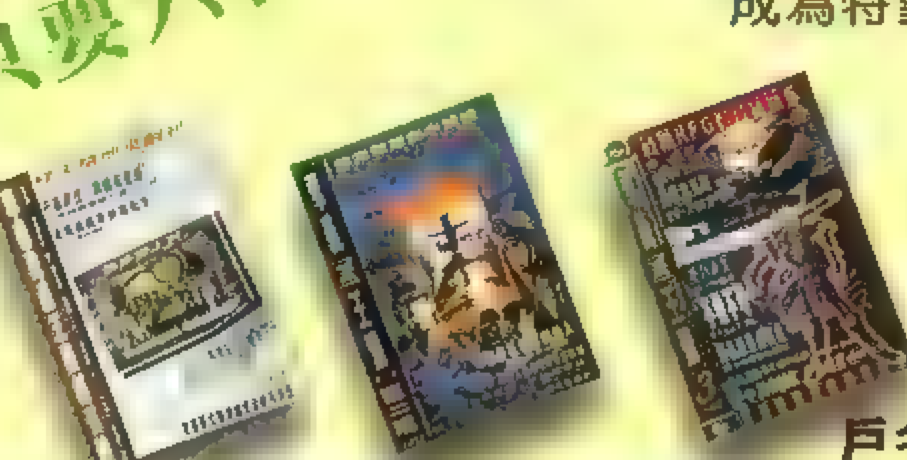
華義特勤組全面改組

組員強力招募中

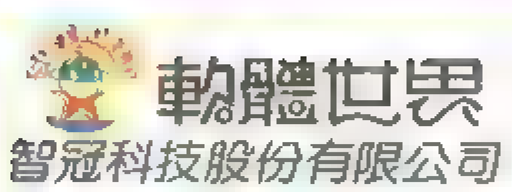
會費一年
只要六百元

成為特勤組組員可享有以下福利：

＊可獲贈精美會員卡。　＊定期收到「遊戲王國」雙月刊。
＊有機會免費獲得各種「電腦資訊展」入場券。
＊憑卡親臨總公司或郵購華義產品打八折（特價品除外）。
＊還可參加每雙月一次的抽獎活動，有機會獲得華義最新遊戲哦！
＊可免費參加華義不定期舉辦的活動，例如遊戲試玩會等。
＊預約華義新產品只要七折（另附郵費６０元）。



戶名：華義國際股份有限公司　　帳號：１８０８１５４４





一百零八條好漢
震天撼地的綠林草莽實戰錄！

表現腐敗政治社會中綠林漢子的真性情！

披露官逼民反欺上瞞下的小老百姓宿命！

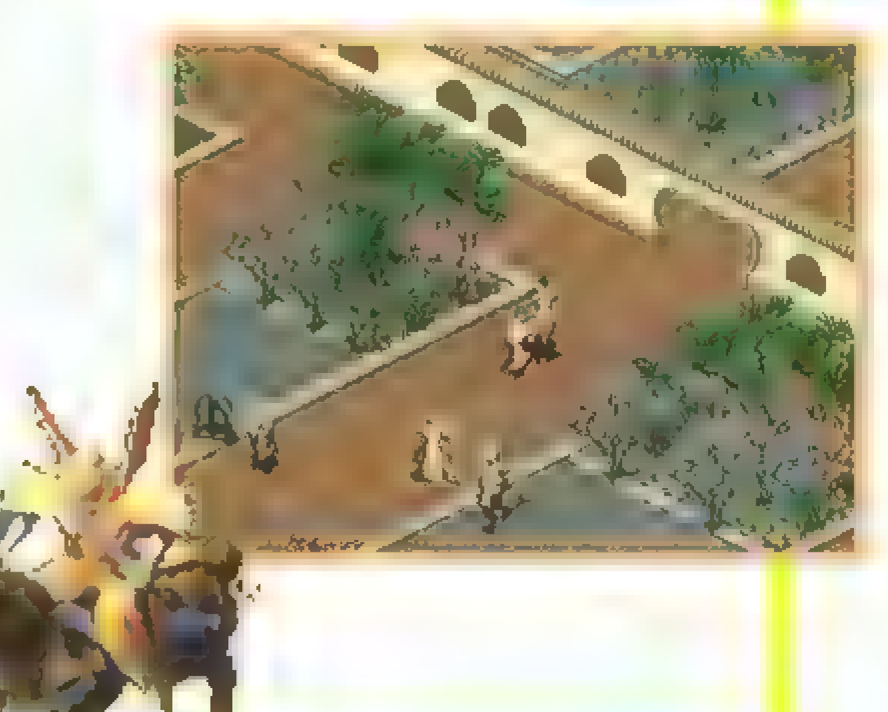
盜亦有道之亂世英豪奮鬥史！

最切實深刻的真正極品佳作！











1996 8 AUG



軟體世界雜誌 第89期

81 特別報導



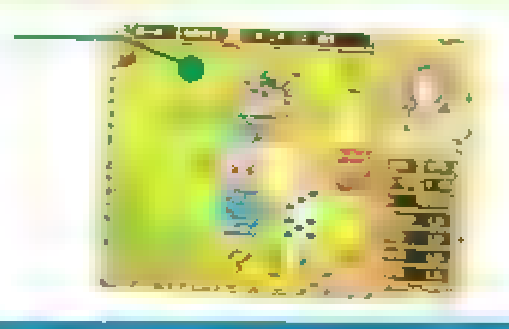
90 專題企劃

SUPER NEW FILES

超級檔案夾



新GAME熱報



遊戲攻略



遊戲獵人



JR新幹線



網路消遙遊 264



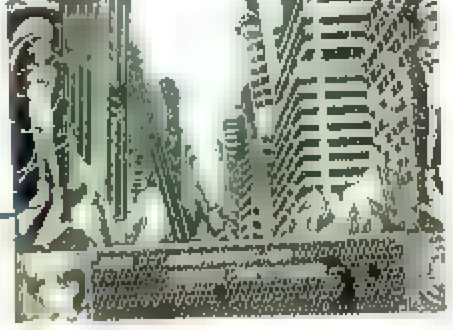
257 PC地帶



267 邁向寫GAME之路

遊戲終結者



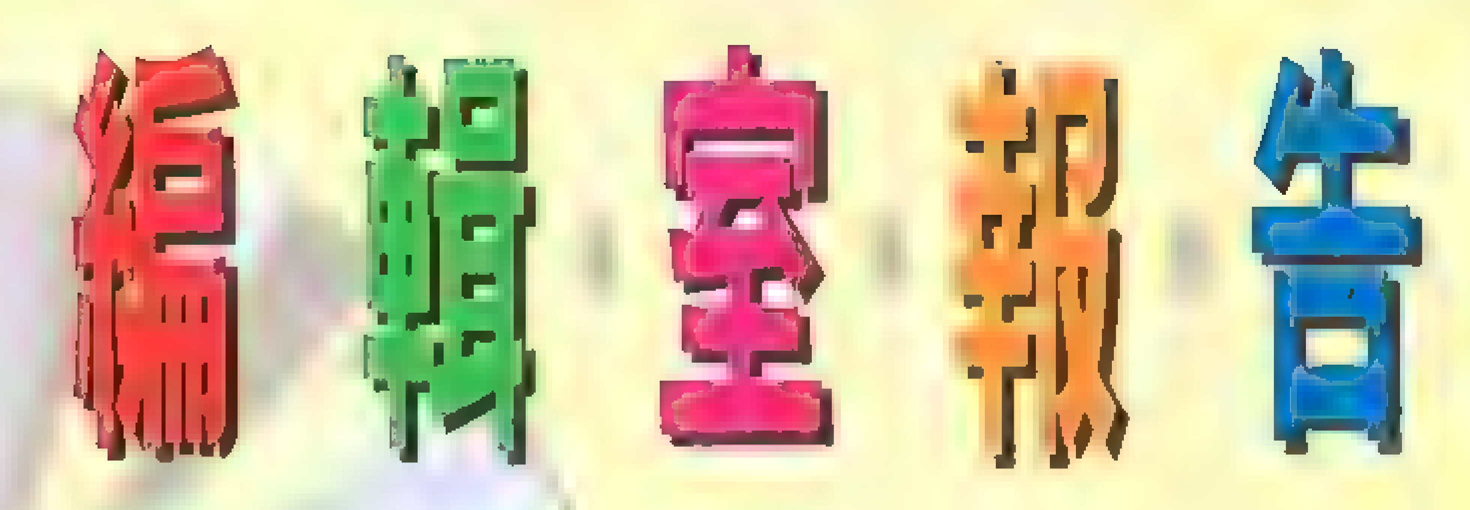


紙上新天地—270



其他專欄

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。



七、八月是陽光、海水、比基尼女郎的季節（這時候我最喜歡去海灘了…），對於遊戲發行公司而言，這個酷熱的暑假時節，也是市場最熱絡的時候了，以去年這個季節來說，七月與八月的遊戲發行量平均為 29 套，幾乎每天會有一套遊戲熱騰騰地上市，許多強檔遊戲也都會挑上這個時候發行，來照顧那些不想曬太陽，也不想去海邊的玩家。但相較於去年的情況，今年的市場就顯得冷清多了，許多預定此時發行的遊戲紛紛跳票不說，七、八月的平均發行量也僅僅只有 16 套而已（五月份上市的 20 套遊戲中甚至還找不到一套國人自製的遊戲咧！），這代表什麼？經濟不景氣導致市場萎縮？還是玩家要求提升，致使一些粗製濫造的遊戲遲遲不敢發行？套句年青人常說的話：今年的暑假真是不太遊戲!!

其實經濟不景氣的因素，不僅影響國內，甚至連國外許多公司也為此叫苦連天，更有甚者乾脆收山不玩了。而市場要求提高，原本只要花 8-10 個月就能製作完成的遊戲（指國人自製的遊戲），製作公司為了讓玩家能有更多的視覺、聽覺享受，紛紛在 3D 動畫、音樂音效、遊戲內容等方面大下工夫。然而遊戲品質確實是進步了，但相對投下的人力、物力與時間，卻往往無法由遊戲的銷售上取得獲利。於是乎，代理國外產品銷售或改版，也漸漸為當初只開發本土化產品的公司所接受，偶爾也插花賣點美、日的產品；而精益求精的國產遊戲依然是芳蹤時隱時現，拖的越久＝賣的越多嗎？呵呵！這可不一定請！

鑑於上回演出「 98 精品店」倒店疑雲，引來眾多讀者熱心關切後，未免讀者擔心懷疑，對於這次專欄合併的精簡動作，在此為讀者說明其原由。

由於日本方面，以 J-Win3.1 與 J-Win95 為使用平台的遊戲日趨漸多，且現任之店長－ GRX 與屋主－ RZX 公務也繁重非常，花太多時間寫稿，恐有大傷元氣之虞（其實最傷元氣的是主編，每個月為作家拖稿，搞得內分泌失調、睡眠嚴重不足…）。多方考量之後，編輯部決定將現有的「 98 精品店」與「 DOS/V 八百屋」合併成一個綜合性專欄－「 JR 新幹線」。「 JR 新幹線」以新幹線之迅速、確實的精神為主旨，日本遊戲的介紹報導則是專欄內的主要對象，包含有 9801 、 DOS/V 、 J-Win3.1 與 J-Win95 等平台上的各種最新遊戲。而以往為各位服務的 GRX 和 RZX ，也沒有棄各位讀者而去，屆時將由列車長 LYC 領隊與多位熟悉日本遊戲的作家，一同在新幹線列車上為各位讀者服務。希望各位讀者老爺秉著支持「 98 精品店」與「 DOS/V 八百屋」的愛心，繼續給予「 JR 新幹線」支持與鼓勵，どうも　ありがと　ございます（十分感謝的意思啦）!!

鍾文慶

演出人員

發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／蔥文怡、范家珍
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美蓉

駐美編輯／莊振宇
特約編輯／許德全
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、
葉明璋、黃振倫、黃文龍、侯育宏、
王詠文、劉建台、陳志明、葉宗明、
俞伯翰、黃啟禎、林旭中、賴福鑫、
劉琢瑀、傅冠彰、卜起鄉、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、
賀鴻翔、楊元睿、朱原弘、白季川、
紀榮綱、彭日賓

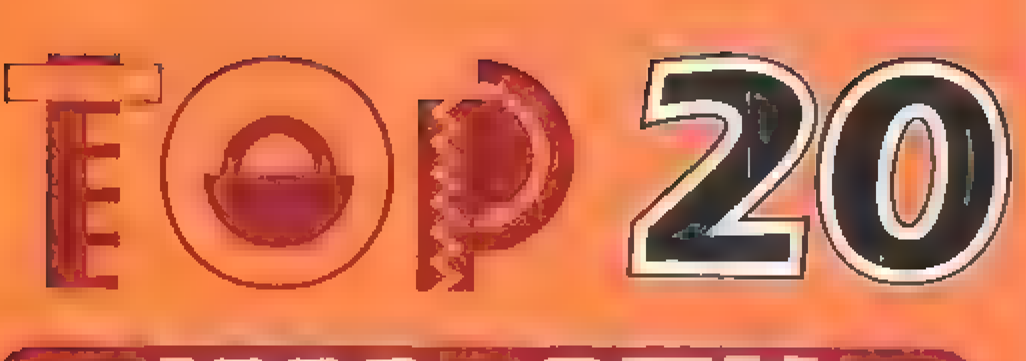
廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
　　傳真：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　真：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

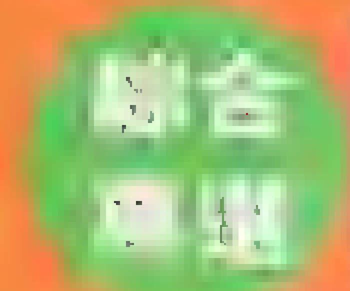
封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（ 07 ）815-0988 轉 250、251
FAX：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（ 04 ）2020870
FAX：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002 852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476



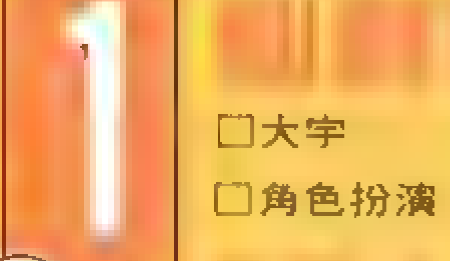
～1996．8月號～



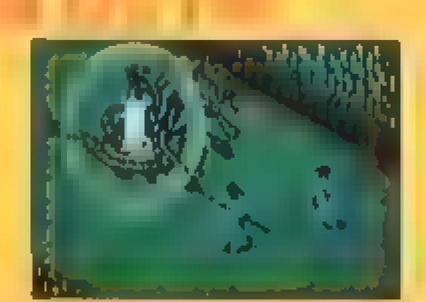
綜合票選 Best 5

- 統計日期：6月29日～7月28日
- 總得票數：5309票
- 廢票：33　●其他：692
- 資料來源：軟體世界雜誌88期選票

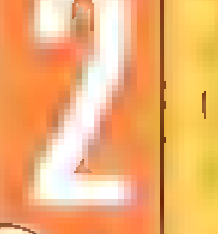
綜合票選 Best 5



1 [illegible]
□大宇
□角色扮演
674
上期排名 1—

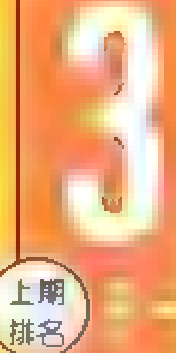


2 [illegible]
大宇
益智
428
上期排名 2



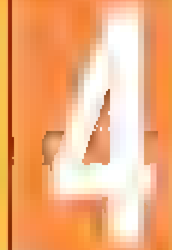


3 [illegible]
□歡樂盒
□文字冒險
[illegible]
上期排名 3—



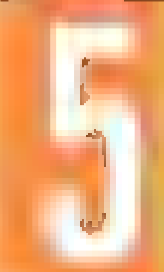


4 [illegible]
□第三波
□戰略
276
上期排名





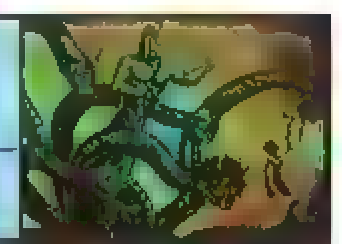
5 [illegible]
□軟體世界
□角色扮演
248
上期排名







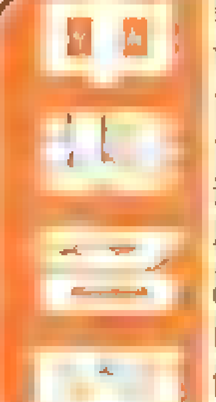
◆國產遊戲 TOP 20







排名	遊戲	公司／類型	上期	票數
1	仙劍奇俠傳	□大宇 □RPG	1—	674
2	大富翁3	□大宇 □益智	2—	428
3	新蜀山劍俠	□軟體世界 □RPG	3—	248
4	軒轅劍外傳-楓之舞	□大宇 □角色扮演	6↑	195
5	炎龍騎士團II	□漢堂 □戰略 RPG	4↓	163
6	超時空英雄傳説	□宇峻 □戰略 RPG	5↓	129
7	天使帝國II	□大宇 □策略	8↑	107
8	中華職棒II	□軟體世界 □運動	7↓	100
9	龍騰三國	□軟體世界 □策略 RPG	11↑	44
10	格鬥悍將	□熊貓 □動作	10—	41
11	馬場大亨	□軟體世界 □策略	16↑	40
12	明星志願	□大宇 □策略	12—	38
13	大富翁	□大宇 □益智	NEW	34
13	麻將大師	□光譜 □博奕	16↑	34
15	大富翁II	□大宇 □益智	15—	32
16	運鏢天下	□光譜 □策略	20↑	30
16	軒轅劍II	□大宇 □角色扮演	9↓	30
18	炎龍騎士團I	□漢堂 □戰略 RPG	18—	28
18	三國演義	□軟體世界 □策略	12↓	28
18	倚天屠龍記	□軟體世界 □角色扮演	12↓	28



嘉義市 鍾振幃	雲林縣 劉耀仁
台北市 李昕穆	台北市 陳偉州
台北縣 顧伯禹	台北縣 謝欣君
台北縣 蘇志敏	新竹縣 何寬中
新竹市 黃新智	中壢市 張皓瑋
桃園市 林家雍	桃園縣 林宗明
高雄市 張威傑	高雄縣 吳明杰
苗栗市 彭信凱	宜蘭縣 簡英哲
南投縣 許文彥	台南縣 黃朝暐
台南市 洪祥舜	台南市 范茂侖

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲磁片版軟體一套．得獎者與本社聯絡。

◆非國產遊戲 TOP 20



排名	遊戲	代理商	類型	上月	票數
1	同級生II	歡樂盒	文字冒險	1 —	386
2	三國志IV	第三波	戰略	3 ↑	276
3	魔獸爭霸II	松崗	戰略	2 ↓	221
4	三國志英傑傳	第二波	戰略	8 ↑	158
5	NBA Live 96 美國職籃大賽	第 波	運動	4 ↓	144
6	終極動員令	憶弘國際	戰略	5 ↓	130
7	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	10 ↑	112
8	美少女夢工場II	精訊	模擬養成	9 ↑	105
9	龍騎士IV	歡樂盒	戰略	7 ↓	102
10	英雄無敵	軟體世界	戰略	20 ↑	97
11	文明帝國II	第三波	策略	15 ↑	59
12	燃燒的野球V	軟體世界	運動	15 ↑	49
13	毀滅戰士II	精訊	動作	12 ↓	47
14	銀河飛將IV	憶弘國際	模擬	6 ↓	45
15	信長之野望─天翔記	第三波	策略	14 ↓	40
16	新毀滅巫師	專統	動作	11 ↓	36
17	三只眼變成	松崗	冒險	NEW	34
18	毀滅公爵	憶弘國際	動作	NEW	32
18	劍芒羅曼史	天堂鳥	戰略 RPG	15 ↓	32
20	十字軍	軟體世界	動作解謎	NEW	28

◆經銷商銷售 TOP 20

排名	遊戲	代理商	類型	上月	票數
1	三國志V	第三波	歷史模擬	NEW	2167
2	大富翁 3	大宇	益智	1 ↓	2012
3	龍騰三國	智冠	策略	2 ↓	1492
4	蜥蜴超人	大宇	動作	NEW	896
5	魔獸爭霸II	松崗	戰略	8 ↑	879
6	狗狗小站	第三波	養成	19 ↑	821
7	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	5 ↓	796
8	毀滅公爵	憶弘	動作	7 ↓	779
9	終極動員令	第三波	戰略	11 ↑	706
10	新蜀山劍俠	智冠	角色扮演	4 ↓	704
11	三國志之風雲再起	第三波	歷史模擬	10 ↓	632
12	俠客遊	第三波	角色扮演	12 —	629
12	劉伯溫傳奇	智冠	角色扮演	NEW	629
14	同級生II	歡樂盒	文字冒險	3 ↓	546
15	赤日	世紀縱橫	戰略	NEW	521
16	超時空英雄傳説	宇峻	戰略	16 —	510
17	麻將大師	光譜	博奕	6 ↓	487
18	西楚霸王項羽	熊貓	角色扮演	NEW	485
19	妖塔	幸福鴨	文字冒險	NEW	375
20	天使集中營	幸福鴨	冒險	NEW	306

特別感謝本月提供資料的全省 37 家經銷商

⊙遠太電腦 ⊙船富資訊 ⊙全方書局 ⊙台南傑登 ⊙卓越書局 ⊙國康資訊 ⊙來欣電腦 ⊙安政電子

⊙順發電腦 ⊙巨朋電腦 ⊙天青資訊 ⊙古今集成 ⊙景佳實業 ⊙知航國際 ⊙創世紀電腦 ⊙正格

⊙上詮資訊社 ⊙東立漫畫屋 ⊙板橋創世紀 ⊙僑品電腦公司 ⊙隆嘉 ⊙古悅軒 ⊙宏華軟體書城

⊙宏弈軟體書城 ⊙屏東光統書局 ⊙新驛電腦書局 ⊙立衆企業有限公司 ⊙風神電腦有限公司 ⊙光統左營店 ⊙仲美資訊有限公司

⊙弘城資訊有限公司 ⊙大城堂圖書事業有限公司 ⊙光統圖書 站前店 ⊙書耕實業有限公司 ⊙亞細亞電腦 ⊙諾貝爾書局 ⊙唯英資訊有限公司

NEW GAME

新片動向

提供

八月

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●FIRE FIGHTCD 版〔DOS/WIN95〕	憶弘國際	太空射擊	1250
1 日	●百慕達－英文版〔WIN3.1/WIN95〕	博德曼	冒險	900
2 日	●魔島大富翁CD版	軟體世界	智育	未定
5 日	●轉校生 II CD/磁片版	天堂鳥	動作冒險	700
8 日	●三國演義 II CD版	軟體世界	策略	1200 特 880
8 日	●阿病正傳 CD 版〔WIN95/DOS〕	世紀縱橫	冒險	800
12 日	●天地無用 CD/磁片版	天堂鳥	冒險	700
19 日	●英雄傳説 I	天堂鳥	角色扮演	680
上旬	●龍之傳奇	精訊	冒險	660
上旬	●SEEK&DESTROY 英文版	精訊	2D射擊	未定
上旬	●神劍傳説 II CD版	歡樂盒	角色扮演	660
上旬	●D之食桌－英文 CD 版	英特衛	冒險	未定
上旬	●瘋狂摔角－英文 CD 版	英特衛	動作	未定
上旬	●人類也瘋狂 III CD 版	第二波	益智動作	600
上旬	●智慧拼盤 CD 版〔WIN95〕	第二波	益智	680
上旬	●世紀金冠軍 II 英文 CD 版	第一波	模擬	未定
上旬	●富貴列車〔DOS/WIN3.1/WIN95〕	富峰群	冒險	未定
中旬	●非洲探險 II CD/磁片版	熊貓	智育	未定
中旬	●亞甲斯王物語 CD 版	松崗	角色扮演	650
中旬	●歡樂小旅鼠CD版	松崗	益智	720
中旬	●瓊斯博士視窗冒險	松崗	角色扮演	350
中旬	●魔界之泉 II CD/磁片版	華義國際	角色扮演	700
中旬	●轉校生〔WIN〕	華義國際	即時模擬	未定
中旬	●沈默の艦隊 CD/磁片版	華義國際	戰略	700
中旬	●魔神戰記 II	大宇	角色扮演	未定
中旬	●春秋爭霸傳 II CD/磁片版	大宇	策略	630/570
中旬	●現代大戰略EX	大宇	策略	未定
中旬	●絶代雙驕 CD 版	歡樂盒	角色扮演	880
下旬	●生化情人 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	720
下旬	●超時空戰警－英文 CD 版	英特衛	動作	990
下旬	●機甲雄風 CD 版	微波	策略	未定
下旬	●帝國霸業 CD 版	旭光	戰略	690
下旬	●摩天大樓〔WIN3.1〕	第三波	策略模擬	680
下旬	●新世紀爭霸戰 CD 版	松崗	策略模擬	840
下旬	●空中補給合唱團中／英文版〔WIN/MAC〕	博德曼	冒險	未定
下旬	●金庸群俠傳CD版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●SEGA Virtua Fighter PC	鼎昌	動作	980
下旬	●SEGA SONIC CD	鼎昌	動作	980
下旬	●SEGA SONIC SCREEN SAVER	鼎昌	工具	980
下旬	●SEGA BAKU BAKU ANIMAL	鼎昌	動作	980
未定	●啪啪小站 CD 版〔WIN/MAC〕	第一波	養成	680
未定	●門神傳英文 CD 版	第一波	動作	980
未定	●驚悚－英文 CD 版〔WIN3.1/WIN95〕	第三波	冒險	1350
未定	●雲斯頓賽車合集英文 CD 版	第一波	運動	1200
未定	●X革命－英文 CD 版	英特衛	射擊	未定
未定	●最後的還擊CD版〔DOS/WIN95〕	美商新美	動作射擊	未定
未定	●烽火兒女傳CD版	美商新美	動作	未定

九月

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
2 日	●八女神物語 II CD/磁片版	天堂鳥	策略	720
7 日	●三國風雲 CD 版	世紀縱橫	戰略	800

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
10 日	●地下城守護者 CD 版〔DOS/WIN95〕	憶弘國際	角色扮演	1200
10 日	●影武者 CD 版	憶弘國際	動作	未定
16 日	●英雄傳說 II CD/磁片版	天堂鳥	角色扮演	未定
28 日	● SYNDICATE WARS CD 版	憶弘國際	冒險	未定
上旬	●天晴傳－伏龍之章 CD 版	松崗	角色扮演	720
上旬	●雌雄總動員－英文 CD 版	英特衛	戰鬥	未定
上旬	●鐵甲神兵 CD 版	歡樂盒	射擊	660
上旬	●大決戰	歡樂盒	動作	660
中旬	●歡樂天使 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	720
中旬	●網路麻將 CD 版〔WIN95〕	捷友	智育	未定
下旬	●天下霸主 CD 版	[illegible]	策略	660
下旬	●星戰3000AD英文 CD 版	英特衛	星際冒險	未定
下旬	●虎將神兵 CD 版	旭光	戰略	未定
下旬	●末日戰爭 CD 版	美商新美	動作射擊	未定
下旬	●雷神之鎚 CD 版	美商新美	動作	未定
下旬	●極速天戰 CD 版〔DOS/WIN95〕	美商新美	動作	未定
未定	●三國英雄傳CD版	軟體世界	策略	未定
未定	●中華職棒 III CD 版	軟體世界	運動	未定

十月

10 日	●擬真足球 CD 版	世紀縱橫	運動	800
上旬	●天龍八部 CD 版	歡樂盒	角色扮演	880
中旬	●籃色石榴石 CD/磁片版	歡樂盒	益智	720
下旬	●玫瑰騎士 CD/磁片版	歡樂盒	策略	720
未定	●凶兆－中文CD版	英特衛	冒險	1450

十一月

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
12 日	●聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	800

軟體世界雜誌 8・15～9・14

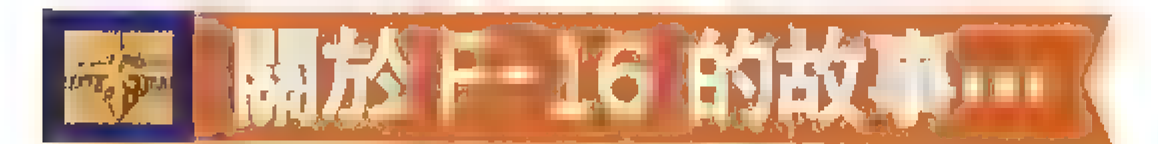
8・15	星期四	●軟世出刊●鬼門關開放第二天
16	星期五	●軟世出刊了！買了沒？
17	星期六	
18	星期日	
19	星期一	●英雄傳說 I
20	星期二	●七夕情人節（幸福嗎？很美滿）
21	星期三	
22	星期四	
23	星期五	●處暑（何謂處暑？）
24	星期六	
25	星期日	
26	星期一	
27	星期二	●鄭成功誕辰
28	星期三	●中元節，放水燈（好兄弟快來…）
29	星期四	
30	星期五	
31	星期六	●記者節
9・1	星期日	
2	星期一	●八女神物語 II
3	星期二	●軍人節
4	星期三	
5	星期四	
6	星期五	
7	星期六	●白露●三國風雲
8	星期日	
9	星期一	●體育節
10	星期二	●地下城守護者●影武者
11	星期三	●奇怪！節日那麼多，怎沒放假的？
12	星期四	
13	星期五	
14	星期六	

重返巴格達

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
飛行模擬	光碟版	DOS/WIN95	機種：Petium 以上機種 記憶體：16MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：S
MSI	憶弘國際	七月下旬	操作：K/M/J



模擬飛行界出現了一顆新星，這顆新星的名字叫做 Military Simulation Inc ，而它的處女作，就是準備擊落許多模擬飛行遊戲的 Back to Baghdad《重返巴格達》，咱們就來瞧瞧它有何過人之處吧！



關於F-16的故事……

洛克西德馬丁公司的 F-16 ，是世界上公認最靈活的戰機之一，也是第一架使用 FBW 線傳飛控戰機，自從 1974 年第一架 F-16 試飛後，到今年已經度過了 21 個年頭，機型也從原先的 F-16A 改進到最新的 F-16C Block 50 （馬路社消息：其實 F-16A MLU 才是最新的機型，但是因為它仍未服役，所以目前最新型的戰機還是由 F-16C Block 50 掛帥）； F-16 是 1970 年代 LWF 輕型戰鬥機計畫下的產物， F-16 擊敗了他的對手：諾斯若普 YF-17（馬路社消息再報：YF-17 之後發展成為 F/A-18 ，被美國海軍當成多用途艦載戰機使用），但是在幾年的發展之後， F-16 卻從原先的輕型空優戰鬥機發展成為多用途戰鬥機，不再只負責執行空對空的任務，也開使執行空對地任務，加大了它的任務範圍。

不過當然不只這些，因其優異的各項性能，及其傑出的表現，使其衍伸的機種也因此不斷推出（馬路社消息再再報：例如：A-16 對地攻擊機、ATFI 實驗機等）；自F-16C 起，原先 F-16A/B 使用的 APG-66 雷達更新成為 APG-68 ，加強其對地的攻擊能力，機上的航電設備也大幅更新，例如：類比式飛控更新成數位式飛控等，其他改良的地方也相當的多，使得 F-16C/D 可以說是一架全新的戰機，而且之後還有不斷改良的後續動作，從F-16C/D Block 10 到還未服役的 F-16A MLU ，相信 F-16 系列的發展勢必將繼續下去，也將在 21 世紀的天空，繼續捍衛自由世界的領空。



咱們的主角F-16

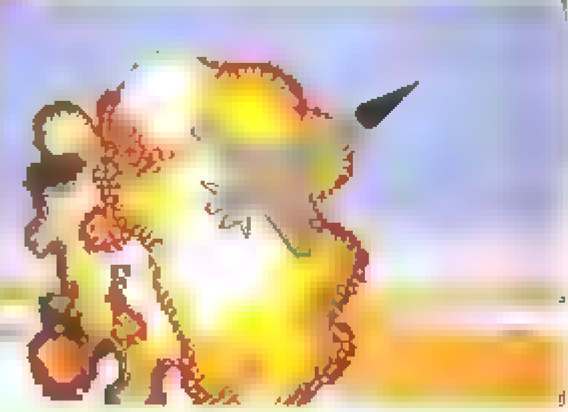
飛行迷有福囉！

至於電腦上的 F-16 ，從古早的 Apple 時代的 Falcon ， F-16 一直都是模擬飛行遊戲的「首選」模擬目標（雖然有些稱不上模擬），當然也因此以 F-16 為模擬對象的模擬飛行遊戲就特別多，一直到 1991 年 Spectrum HoloByte 的 Falcon 3.0 推出後，才開始小憩片刻，但是到了 1996 年的今天， F-16 似乎睡醒了（不過這似乎睡太久了！）！一連串的 F-16 旋風，即將襲捲全世界，也是值得眾玩家們引頸期盼的。

從咱們這次要介紹的主角《重返巴格達》起，一連有好幾套以 F-16 為模擬對象的模擬飛行遊戲會陸續推出，包括了 I-Magic/Digital Integration 的 F-16 Fighting Falcon ，還有最為人津津樂道的老字號 Falcon 系列可也沒閒著，準備整張旗鼓的 Falcon 4.0 推出也指日可待，只是沒人知道還得等多久，不過可以確定的，模擬飛行界又要颳起一陣 F-16 風了。相信這也是咱們廣大飛行迷所樂見的，有更多更精良的戰機研發出來，讓咱們可自由的遨翔在寬廣的天際，體驗駕馭各式戰機的快感。



巴革達上空的滿天炮火



擊殺敵軍的米格




飛行遊戲中之翹楚...

《重返巴格達》的擬真性絕對會讓人感到驚訝，首先，《重返巴格達》的機體氣動力特性模擬得極其真實，《重返巴格達》所模擬的機種：F-16C Block 50所擁有的飛行包絡線，幾乎與真實的F-16C Block 50飛行包絡線完全重和（唯一的不同就是穿音速部份的最高飛行高度與實機有所不同），而當您飛起來這架飛機時，您所體會到的感覺就像是在飛真的飛機，跟那些飛起來向玩具的模擬飛行遊戲有著天壤之別，相信當您開始玩這套遊戲時，會有彷如坐上駕駛座般的錯覺喔！

而對F-16C Block 50上使用的APG-68雷達的模擬，更是超越現今所有的模擬飛行遊戲，《重返巴格達》中將APG-68所有的雷達操作模式100%完全模擬出來，讓遊戲的真實度更為提升，臨場感也更為逼真。遊戲設計了從空對空的RWS、TWS、SAM、STT、ACM五種模式，到空對地的GM、GMTI、GMTT、FTT四種模式，真實APG-68上有的雷達模式在《重返巴格達》的F-16C Block 50上都可以用的到，然後再加上各類型武器不同的接戰程序，單單空對空就有至少有三種接戰程序，再加上對地的投彈程序以及電子干擾，在飛過《重返巴格達》後，您再去重飛Falcon 3.0相信您的感覺就會跟玩玩具一樣。

駕駛艙內的儀器配置位置與真實F-16C Block 50的儀器配置位置完全相同，而那些儀器上所顯示的的資訊也完全模擬真實的F-16C Block 50戰機，航電的操作更是複雜，單單開引擎就有已經不像從前的模擬飛行遊戲那麼簡單（其實還可以再作複雜一點，只是怕，不是所有的玩家都樂於接受）。《重返巴格達》絕對是近年來機種擬真度最高的模擬飛行遊戲，它的擬真度甚至有軍用飛行模擬器的水準，相信只要您飛過它，就知道筆者所言不假。


駕駛座視角



精緻圖形請看我！

遊戲使用了目前模擬飛行遊戲中所通用的標準解析度：640×480 256色，相信這種高解析的表現方式，會讓呈現出來的地形與場景顯得相當精緻，而《重返巴格達》在圖形成像上的表現，完全跳脫了從前模擬飛行遊戲所累積的夢魘：畫面因貼圖模糊不清，這次看到的是清清楚楚的畫面，不僅戰機的外形繪製的唯妙唯肖，連地面的貼圖處理也細心的面面俱到，最重要的是，這次遊戲中所呈現的地面不會扭曲變形（模擬飛行的另一個夢魘，就是地形扭曲，相信這是許多玩家心中永遠的痛吧！不過這個痛，您將會在本遊戲中一掃而空），在低空高速飛行的時候，再也不用擔心因為地面貼圖不良而導至的扭曲而誤判高度，也不會一不小心就一頭栽進地球的懷抱，讓您在飛行時更能得心應手，這次您在遊戲中所能享受到的就是駕駛飛機的快感了！

而《重返巴格達》裡的地形，則是依據法國SPOT IMAGE衛星測地資料及美國國防部數位地圖所建立出來的，在《重返巴格達》的世界裡，任何的固定物體都是放在「真正」的位置上，例如：遊戲中某個塔台的座標位置就和真實世界中的座標位置一模一樣，甚至連導航設施的位置也都一模一樣（這就是為什麼有MSI可能會出航圖的原因了），而使用衛星測地資料所做出的另一個效果就是：真實的地貌，沙漠中的地形是很單調的沒錯，但是飛到巴格達上空的時候就會發現，哇！好漂亮的巴格達（小心喔！可別為了貪看美麗的景緻而失了神，看太久可是會被無情的防空砲火打下來的喔！），當然在這種高精密度的貼圖之下，是不可能包括整個區域，只有一些地區的地形才會有如此真實的貼圖，大部份的地形依然是用相同的材質去貼，如果真的全部用衛星測地資料作地表的話，大概得用大型主機才跑得動了（說不定還跑不動咧！）。

當然，擬真度這麼高的遊戲對於硬體需求相對的也往上提高不少，至少得用Pentium級的主機板才跑得動《重返巴格達》，如果要十分順暢的話，那就得Pentium 100以上了，當然，16MB RAM也是必備的硬體之一，如果有32MB那就更好。

而一組好的操控系統，更是想要駕馭飛機的必要裝備，就像筆者的一位好友說的：一台超夠力的PC加上一整組的操控系統（他指的是Thtust Master的FLCS+TQS+RCS）以及一個100吋投影螢幕，再加上《重返巴格達》的超高擬真性，那就已經把軍用模擬器搬回家了。所以，想想駕著F-16C Block 50重返戰場對付伊拉克的飛行員，這將會是一件多麼過癮且愉快的事啊！您是否也心動了呢？一起加入我們的飛行行列吧！

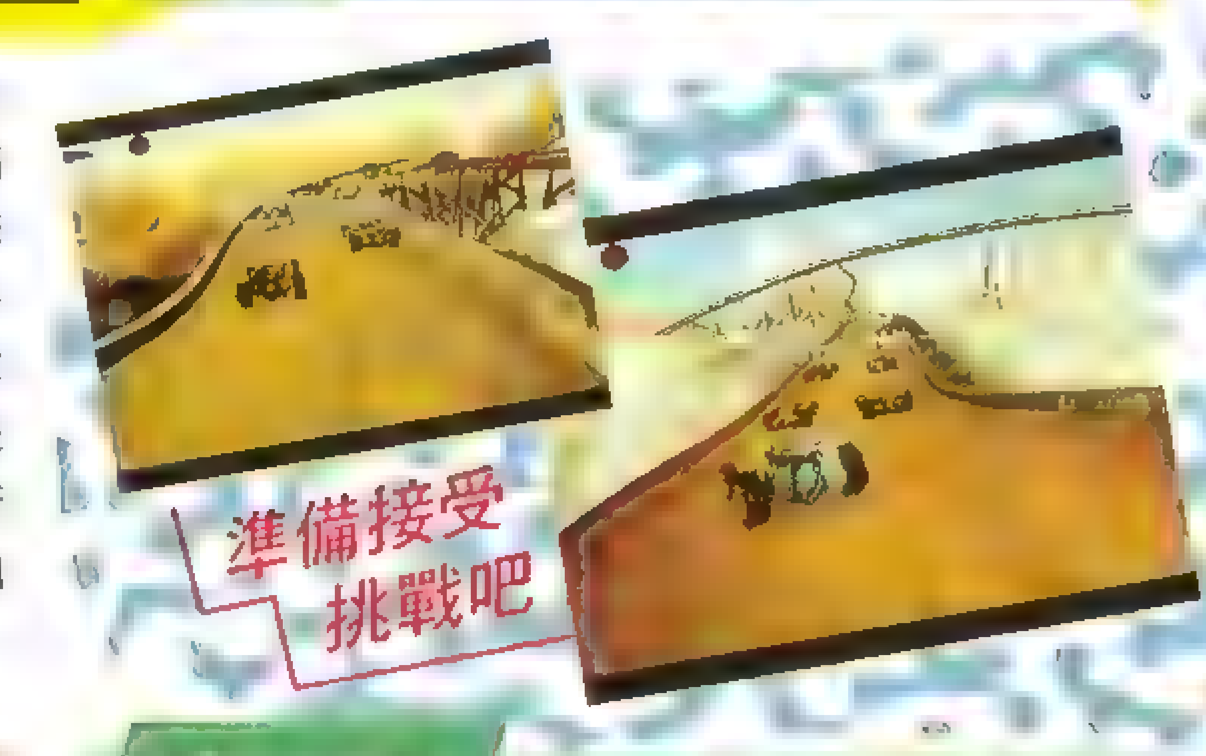

真人實景的動畫
衛星空照圖

瘋狂大飆車 II



遊戲類型	發行版本	使用平台	[illegible]
賽車	光碟版	DOS/WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Mindscape	未定	八月	

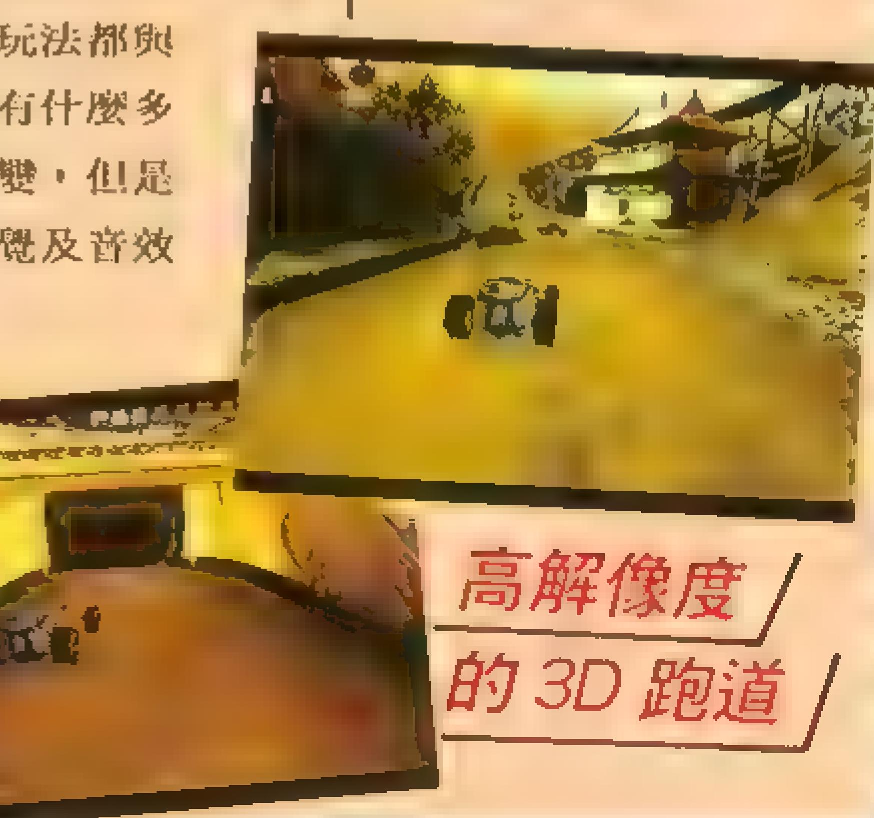
「歡迎收看瘋狂大飆車，我是節目主持人藍道尼…」這句話在筆者心中如猶在耳邊。記得筆者國中時常常跑到光華商場去玩，當時由於本遊戲的一代沒有打什麼廣告，所以當筆者看到本遊戲時非常驚訝，因為在當時該遊戲的 3D 動畫可說首屈一指，加上主持人的搞笑動作及中文配音，讓筆者不能忘懷。當時筆者將中文版、英文版都買回家，玩了一遍又一遍，但是隨著時間的改變，許多新產品相繼推出，瘋狂大飆車便被筆者束之高閣了。



準備接受挑戰吧

基本不變，科技更新

在筆者收到由 Mindscape 所寄來的 Beta版後，筆者迫不及待的將其塞入光碟機中，出來的效果讓筆者訝異不已，與一代比起來真是天差地別。雖然說遊戲的進行方式及遊戲的基本玩法都與一代沒有什麼多大的改變，但是整個視覺及音效卻都可以讓玩家跌破眼鏡。在瘋狂大飆車 II 中，玩家可以享受到高解像度的 3D 跑道，16 位元的環場音效，而這一些卻不需要高級的配備，只需一般的 486 即可享受。



高解像度的 3D 跑道

幽默的節目主持

一代的最大賣點筆者認為不是遊戲本身，而是裡面那一個活寶藍道尼。臺灣版的當時還請到名節目主持人曾國城為其配音，加上一流的翻譯，讓光華商場展示該遊戲的商家門口時常圍了一圈一圈的人，就因如此，在二代中藍道尼仍會出現，為各為帶來更多的幽默笑話及搞怪動作。不過，在二代中我們會有兩個節目主持人，除藍道尼外還會有一位女孩為大家服務，至於名字筆者就暫不透漏，留待玩家自己看吧！

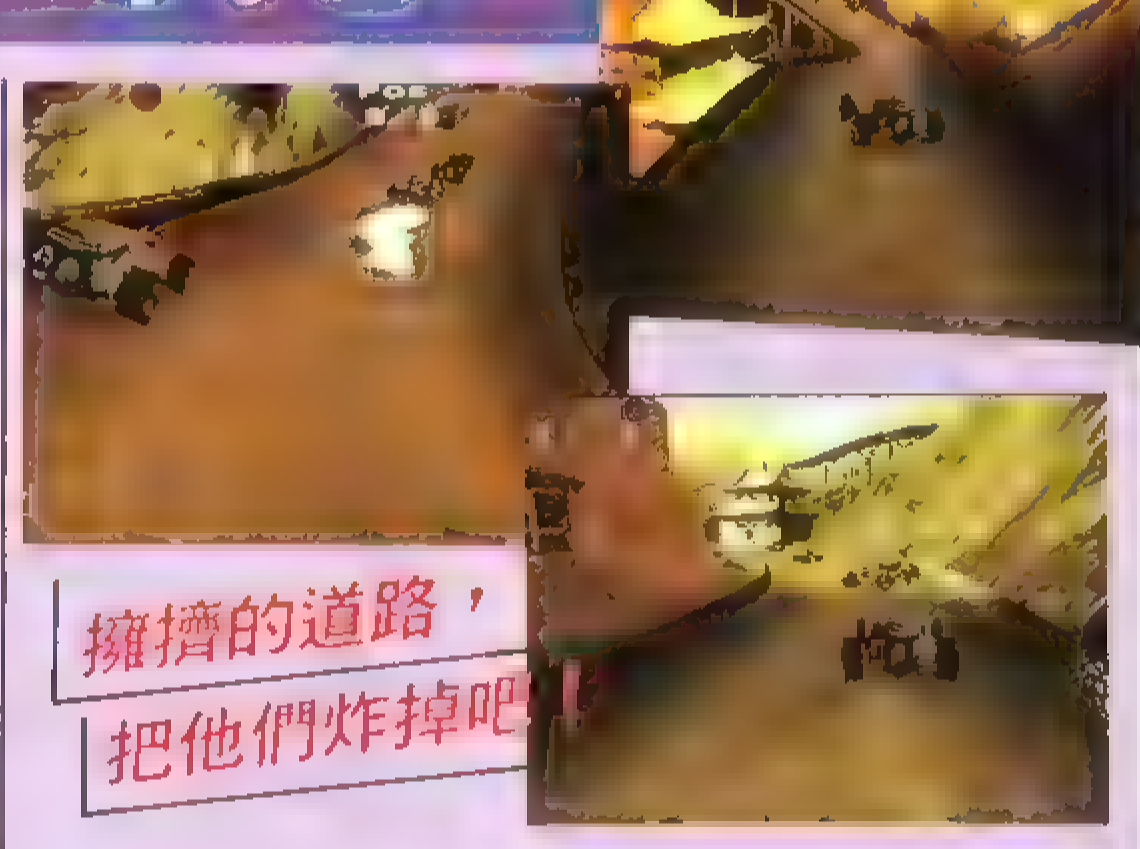


震撼的遊戲內容

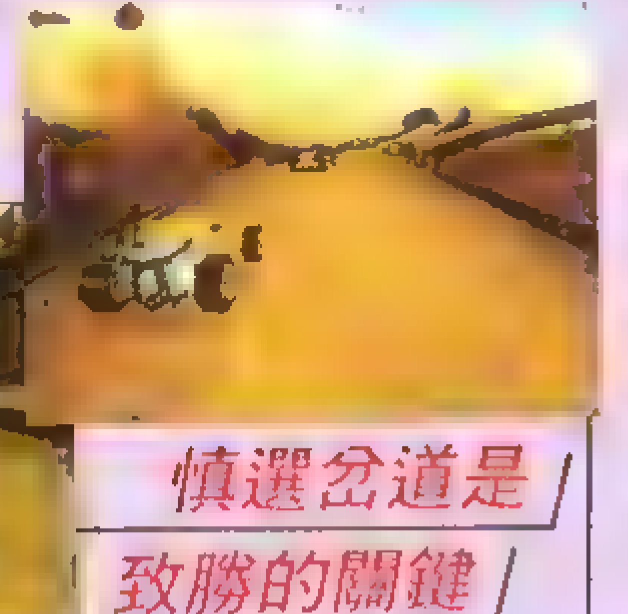
與一代一樣，瘋狂大飆車Ⅱ的跑道是預先投影過後然後以電影的方式所放出來的，由於如此，遊戲的背景才能達到一般即時投影 3D 賽車所達不到的高畫質境界，但是相對的，玩家卻只能在固定的跑道上賽車，而且不能像其他的即時投影賽車遊戲一樣能夠隨時切換視角。不過，在二代中遊戲加入了小小的設計，讓玩家在跑道上可以選擇不同的岔路行走，有時候跑到還會分岔至八條不同的跑道。這種設計增加了遊戲的刺激性，爲什麼呢？因爲二代與一代不同之處就是所有的跑車都將同時在跑道上出現，而不像一代一般，幹掉一架才出現下一架，正由於如此，跑道會顯得很擁擠，如何能超越對手則全看岔路選得好不好了。

遊戲的畫面顯示模式由一代的 320 × 200 × 256 色增加到 640 × 480 × 256 色的圖片，而且更重要的一點是，一代的畫面經過高度的壓縮，所以在色彩及畫質上顯得不甚鮮豔；反觀二代使用了新的壓縮技術，兼顧了畫面畫質的保留及壓縮的比率，所以畫面比起來不只是點細多了，而且色彩也鮮豔多了。二代的畫面採用每秒 30 張圖速度撥放，比起一代的 10 張圖要流暢得多。加上當玩家加速及減速時，畫面撥放速度配合的恰到好處，所以眞實感比一代更甚。當玩家與其他的車輛擦後，再啓程時不要忘了正確的方向，因爲在二代中，玩家可以倒著跑，但是如果撞到迎面而來的車子，那就不太妙了。

二代的性質比較與賽車相近，雖然玩家可以開火摧毀對手的車子，但是主要的目的還是第一抵達終點，不像一代主要的目的是把敵人全部轟爛。由於跑道上一次最多會有 16 輛車子，所以撞來撞去的情況時常發生，如何去鑽到別人前面則是全靠技術，不過筆者的方式是把擋路的人炸掉。



擁擠的道路，把他們炸掉吧！



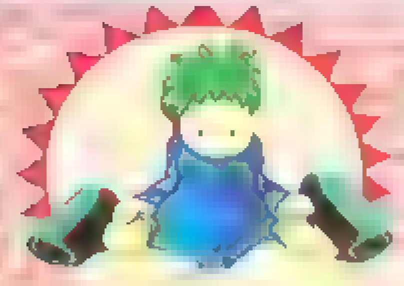
愼選岔道是致勝的關鍵

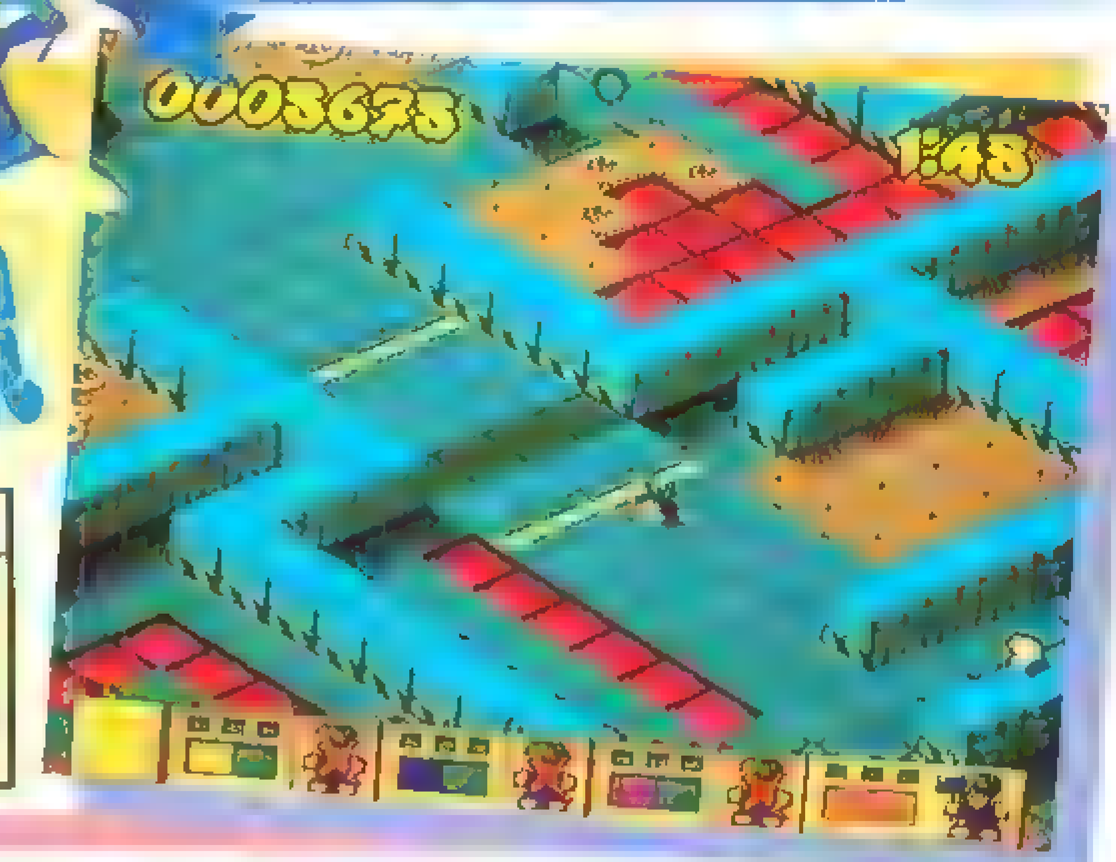
均衡成長的整體製作



瘋狂大飆車Ⅱ將會以多片光碟的方式推出，以便裝入遊戲大量的跑道圖型及電影。在整體看來，瘋Ⅱ的表現比一代要進步許多，不像一些遊戲的續作比前作要爛。一代的中文化進行的相當成功，至少是筆者見過的遊戲中中文化最好的遊戲，只是不曉得臺灣方面會不會計畫要中文化二代呢？如果答案是肯定的，那麼這將是個好消息也是個壞消息。好消息是玩家可以聽得懂裡面的一些笑話，因爲我們實在是聽不懂美式笑話；壞消息是玩家將會晚幾個月才能夠享受到本遊戲。在最近衆多的遊戲中，瘋狂大飆車Ⅱ可說是非買不可。

Lemmings Paintball 歡樂小旅鼠



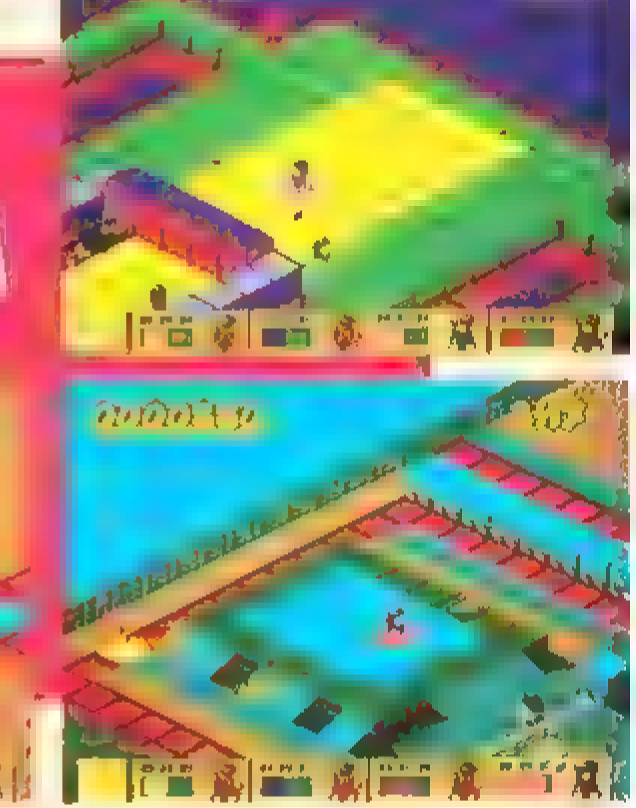


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：視窗相容卡 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Psygnosis	Sony Inter-active	八月下旬	

旅鼠們又來了！

可愛的小旅鼠們大家應該還記得吧，數年前推出的百戰小旅鼠系列可是益智遊戲界算是極有名聲之作，後來在最近又推出了3D 小旅鼠。這套小旅鼠槍戰與前作們大不相同，不論是在遊戲視角、操作方法、遊戲目的等方面都全部更新，所以可說是一套以小旅鼠爲人物的遊戲。這是一套在WIN95 下執行的遊戲，除了本身大量的關型及音效之外，光碟中還附贈所有 2D 小旅鼠的視窗 95 版本，所以可說是物超所值，讓玩家可以一次享受多種〝旅鼠〞遊戲。

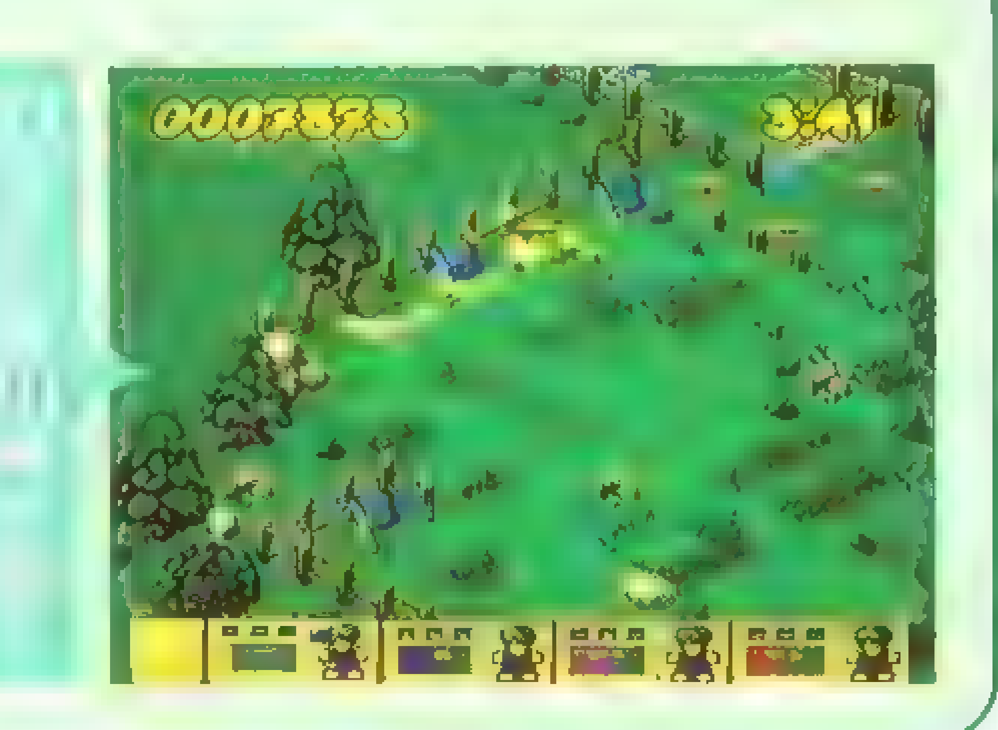




碰！碰！看我的油漆彈！



不知道玩家有沒有玩過〝生存遊戲〞，那是一種玩家拿著特別設計的槍，然後裝入一種一經撞擊就會破的油漆彈。參加者以打游擊的方式企圖打中對手，如果任一玩家被擊中而留有油漆印就代表陣亡。本遊戲就是以這種方式進行，遊戲分爲四種不同的難度，每一個難度都有十數個關卡，所有的關卡都只有一個目的，就是將所有的旗子拿到手。玩家所控制的旅鼠依不同關卡的設定分別爲一個到四個，在拿到旗子的途中玩家可能會遇到各種陷阱、機關、或是壞旅鼠，當玩家看到壞旅鼠時就要趕緊開槍把牠打得一身是漆，不然如果玩家先被打中，就算出局。每關存在的旗子可能爲一面到四面，而一個旅鼠只能拿一面旗，所以在關卡開始之前，玩家要先看看旅鼠數目及旗子數目，才能知道是否能犧牲任何一隻旅鼠。



別讓可愛的小旅鼠死翹翹

在遊戲之中，會有許多障礙，例如火炎、地雷、以及死胡同等，只要玩家一不小心，就會造成全軍覆沒或是進退不得的情形。雖然說本遊戲與前作看起來大不一樣，但是本遊戲依然加入了益智的成份，玩家在某一些舞臺中必需要交互控制四隻旅鼠，分頭進行不同的事，如此才能有辦法拿到旗子，由於本遊戲不像前幾代一樣可以俯視整個舞臺，所以玩家在進行遊戲時將會困難許多，只能走一步算一步。



一流的遊戲氣氛



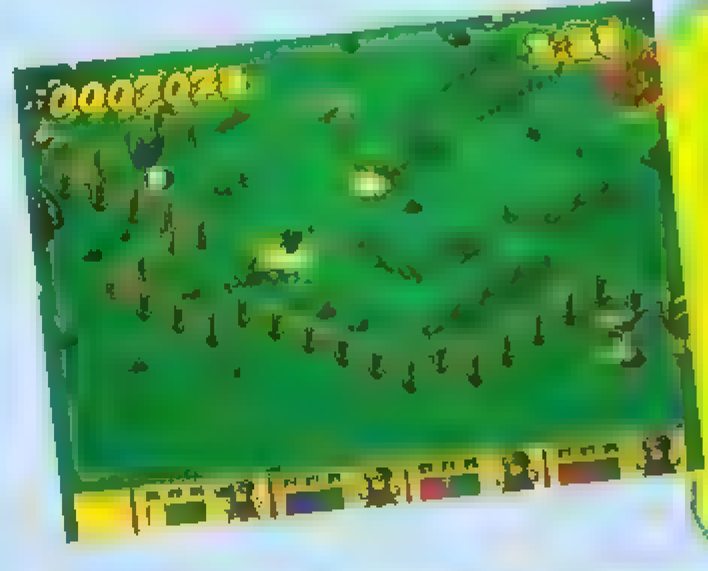
本遊戲給人的第一印象非常不錯，在遊戲一開始的時候會有一段動畫，該動畫可真是特別，既不是 3D 電腦動畫也不是 2D 平面動畫，而是用黏土捏成的小旅鼠拍的。該動畫雖然不長，但是製作卻相當費時，用黏土捏一個動作後只能拍攝一格，然後便又要在捏一個動作…完成一段動畫不知道要花多久的時間。那一段開場動畫筆者蠻喜歡的，因為黏土小旅鼠很可愛…。

遊戲中有數首背景音樂，聽起來都很輕鬆，而且相當配合遊戲的氣氛，每首曲子雖然都只有兩、三分鐘的長度，但是聽起來不容易膩，所以一向將遊戲音樂關起來的筆者都特意會打開音樂，可見本遊戲得 BGM 多麼不錯。

玩家在買了本遊戲後，將會發現光碟中除了本遊戲之外，還會有視窗 95 版的百戰小旅鼠。95 版的作了不少改進，讓玩家可以在 95 下輕鬆的享受該遊戲，而不必操心麻煩的設定。由於百戰小旅鼠已是 95 版，所以只要玩家的音效卡與 95 相容，就可以發出聲音，亦不必擔心相容性的問題。

近來遊戲雖多，但是許多都是空有外表、卻無內涵的東西。這套小旅鼠可說是玩家暑假的一大選擇，絕對可以為玩家帶來數小時的樂趣。



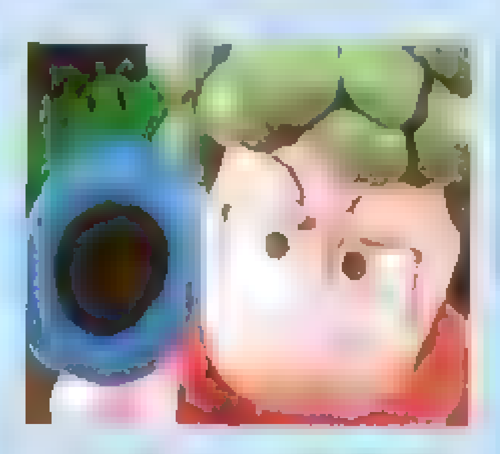


可惡！吃我一槍！

小旅鼠們很可愛



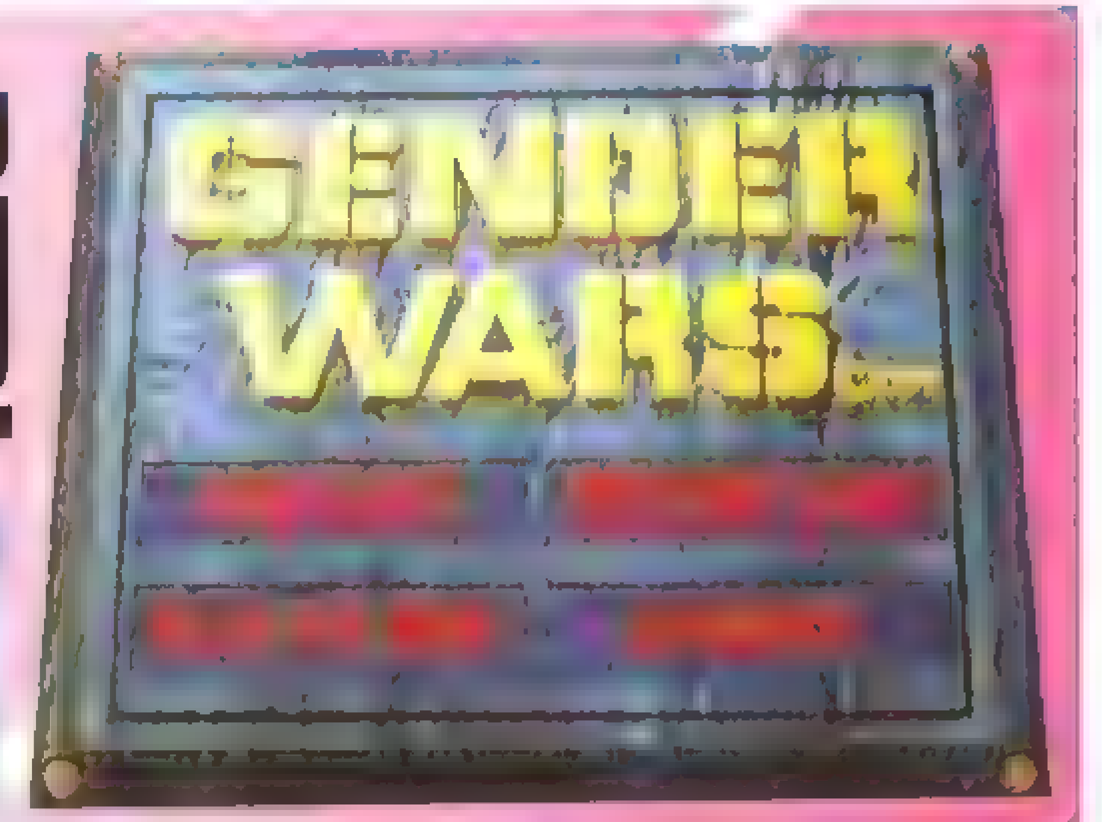
小旅鼠們很相親相愛



小旅鼠連一隻蒼蠅也不會傷害？

雌雄總動員

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作策略	光碟版	DOS/WIN95	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SCI	英特衛	八月中旬	





一場男人與女人的戰爭



男方代表教授

女方代表教授

長久以來，女性的地位始終在男性之下。直到近代，女權意識抬頭，這種情勢才漸漸被扭轉。下面要介紹的這個遊戲，是以兩性對立，互相交戰為題材的《Gender Wars》。

遊戲的背景是在遙遠的未來。西元2165年，女性漸漸地成爲各個階層的領導者，這個趨勢到了第一位女性教宗Jane-Paula一世的出現之後達到最高潮。

不甘就此屈服的男性自行成立新的教派，於是Matriarch和Pat-riarch就分別成爲兩性的信仰中心、領導者。西元2211年，Matriarch和Patriarch同時遭到暗殺，但幸而都沒事。雙方雖然成立聯合調查小組，不過由於長久以來的不和，彼此都把矛頭指向對方。最後終於一發不可收拾，大戰就此展開，每個大城市都得選擇要投靠哪一邊，男女雙方最終的目的，都是要將對方趕出地球表面。

在這場激烈的戰爭中，爲了防止飛彈和大規模的空中攻擊，雙方分別建立了地下城市。也因此，軍隊的型態漸漸變成特遣小組，好潛入對方的地下城市進行攻擊、救人質、偷物資等種種任務—遊戲就此展開，不論你選的是男性或者是女性，目的都是完成接下來的十四個任務，以結束這個長久以來兩性對立的情勢。



你想幫哪一邊呢？

雙方教授分別指出對方性別的錯誤

可使用大絕招救自己一命

3D動畫十分細緻

類似

極道梟雄的遊戲介面

遊戲一開始會讓你選擇性別，然後就進入所選性別的「總部」。在「總部」當中，你可以進行人員的訓練、選擇要出任務的隊員、聽取任務簡報、以及遊戲設定等等。遊戲的進行方式跟極道梟雄（Syndicate）類似，是人物可以升級的戰略遊戲，在出任務的過程中則變成即時戰鬥。在戰鬥或者是訓練之後都會提昇一定的能力，等到經驗值夠了，人員的等級就會自動提昇。

玩者們所可選用的人員在遊戲一開始就固定了，所以在出任務的時候要小心，免得人員全部陣亡。人員分成四個主要等級從「菜鳥」到「隊長」都有。出任務的時候頂多可以派四個人出去，當中至少要有一個是「隊長」等級的。也就是說，如果你沒有「隊長」級的人員可以出任務的話，遊戲就宣告結束。選好小組成員之後，還可以選擇武器裝備。一開始每個人都會配備一把制式機槍，可以無限制地發射。隨著任務的不同遊戲會提供幾個不同的武器，由於是遊戲預先設定好的，所以不用擔心武器庫存夠不夠的問題，但有重量的設定，某個隊員可不可以裝備某種武器，要看他（或她）能不能拿這麼重，或是夠不夠經驗使用它。武器的重量和人物的負重量都會顯示在畫面上；武器的種類也分成三種：可以無限制發射的、需要耗費能量的、子彈有數量限制的。

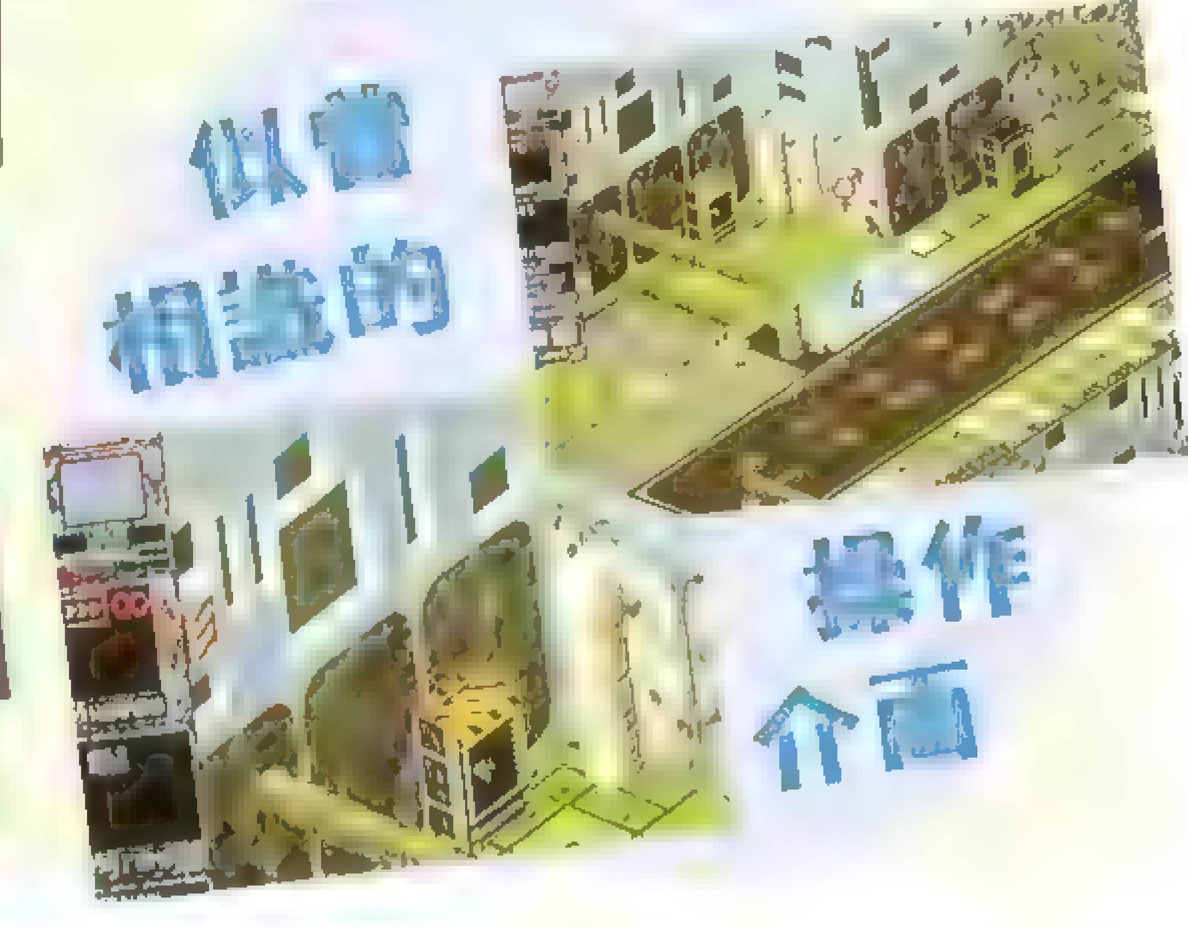


在基地

選擇各項功能



人員的屬性與能力



似曾相識的操作介面

進行任務吧！

任務的簡報是遊戲的一大特色，除了以文字敘述配上背景語音之外，任務的主要和次要目的都會特別指明出來。在一切都準備就緒之後，就可以選擇進行任務。一進入任務場景，遊戲的進行方式就變成即時戰鬥模式。你可以選擇控制其中一人，讓剩下的由電腦接手。能量武器和護盾都得要消耗身上的「電池」，當然，每個隊員都會有後備能源，可以隨時調用給護盾和武器。當能源用盡的時候，也就是你的死期到了。還好，遊戲當中可以找到「加油站」，補充隊員身上的能源。也可以隨時聽取任務簡報，瞭解目前哪些目標完成了或是未完成，以方便遊戲的進行。另外，如果身陷敵人火網當中，快要全軍覆沒的時候，還可以叫出像大型電玩的「大絕招」，從空而降一具機器人，對四面八方掃射，解救你脫離全軍覆沒的危機。

總而言之，這是個極為兇殘暴力，可以盡情發洩的遊戲。高解析度的遊戲畫面，各種背景的小東西都畫得很詳盡。幾乎所有的物品都可以被轟爛，所有在畫面上跑來跑去的敵人、平民都可以攻擊。有時候一槍打不死，還得再補一槍，然後就看到血源源不斷地湧出來。聽聽物品的爆炸聲、敵人或是隊友死前的慘叫聲，真是個適合發洩的好遊戲；所以，讀者們不妨放下自己在現實社會中對兩性議題的立場，對電腦操控的對手盡情地殺戮一番吧。



VR足球



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS/WIN95	機種：486DX33 記憶體：4MB
國外發行公司	國外發行公司	預定發行時間	顯示：SV
Interplay	未定	國外已發售	音效：S 操作：M/K/J

享受一下奧運的感覺吧！

在炎炎夏日中，又正值是奧運於美國亞特蘭大盛大舉行之時，玩家們會不會有一股莫名的衝動，想到體育場上狠狠的運動一番呢？至少筆者就不曾有這種想法，因為外面現在熱得要死，連踏出家門都是一件痛苦的事情，更何況是搞得汗流浹背的。因此，筆者向各位鄭重推薦一種可以在冷氣房中，無需流汗，又可以得到同樣刺激的 VR 運動－VR Soccer是也。

依據配備的不同，玩家可以選擇不同的解像模式，但是其實玩家只要有 Pentium 90 就可以很流暢的享受到遊戲的樂趣。Gramlin 採用了由其所發展的 Virtual FieldVision技術，讓玩家可以不具備高級的處理器就可以有 3D 即時投影的效果。玩家也可以自由的設定攝影機移動的方式：定點轉動讓攝影機本身不移動，而由中線區隨球轉動；直線移動可以讓玩家隨時的看到整場的情況；其中筆者最不愛用的，就是第三種叫隨機追蹤的方法了。這種視角就好像攝影師跟在帶球的球員後面跑一樣，雖然可以讓玩家隨時注意到球員的周圍，但是若在高速傳球時，視角便會因速度跟不上而無法即時追蹤到球，如此一來就會相當容易失誤，因此筆者對此種設定較不喜歡。

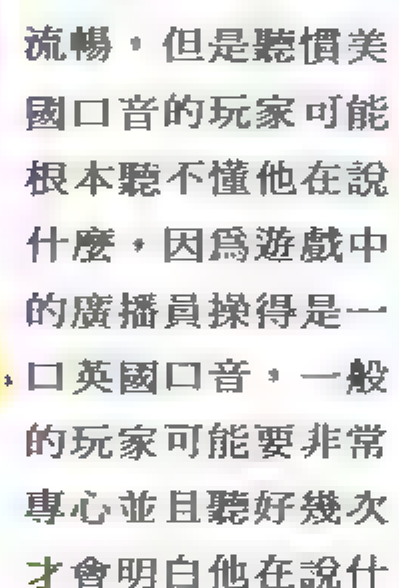


人物動作自然不僵硬

除了身材實在太瘦了之外，遊戲中的球員都畫得相當真實。玩家也將會發現VR Soccer裡人物的動作都很自然，不會讓玩的人有操作 3D 人物的感覺。在遊戲中，有一個好玩的現象，就是進球方的球員都會做歡呼的動作，由於球員喜歡擠在一起歡呼，所以看起來好像在跳土風舞一樣，相當好笑。

英國口音的廣播員

遊戲中擁有全場語音廣播的功能，字句的銜接之間非常圓滑。雖然語音流暢，但是聽慣美國口音的玩家可能根本聽不懂他在說什麼，因為遊戲中的廣播員操得是一口英國口音，一般的玩家可能要非常專心並且聽好幾次才會明白他在說什麼。不過有一個好處就是玩家可以學習一下正統的英國發音。



滿足您蠢蠢欲









VR快打

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
格鬥	未　定	WIN 95	機種：未定 記憶體：未定 顯示：SV 音效：未定 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SEGA	未　定	未　定	

當SEGA的大型格鬥電玩－VR快打（Virtua Fighter）在日本推出之後，立刻造成了一股遊戲界的風暴，因爲多邊形技術貼圖的人型，全3D的格鬥場地，讓格鬥遊戲由平面進入了立體，而更具有眞實的感覺；再加上人人都會的簡單操作指令，使得VR快打在一登場之後，便受到廣大玩家的狂熱喜好，就連平常未接觸遊戲的人們，也開始一窺大型電玩的世界。不僅如此，強烈的VR快打效應更襲捲了遊戲界，也使得格鬥遊戲產生了極爲劇烈的變化及跟風，像鐵拳、鬥神傳、刀魂、毒蛇快打及最近推出的音速小子格鬥版等，都是在這股熱潮之下的產物。在VR快打2仍爲人所津津樂道之時，SEGA竟然在移植SATURN等遊樂器之後，又將其移植到IBM PC上，企圖造成電腦界的另一股格鬥熱潮。在筆者獲得試玩版之後，便爲各位讀者做一個搶先報導，讓各位格鬥迷也能在電腦上滿足一番。

這次移植到電腦上的版本是VR快打 REMIX版，也就是SATURN在推出VR快打之後又推出的改良版，由於採用較新的貼圖技術及圖形，所以畫面要比原先的VR快打漂亮許多。在筆者所獲得的試玩版中，只能使用Jacky（傑克）及Pai（陳佩）兩位人物。目前該版本只能使用大型電玩模式及對打模式，不過從遊戲的標題畫面上，我們可以看到還有組隊對抗模式、觀看模式及鑑定模式等。畫面使用SVGA模式，在筆者以486 DX2-66、16MB RAM的機器測試之下，動作跳格的情形相當嚴重；如果是以SMOOTH選項進行遊戲的話，動作雖然較慢但動作就能紮實地作出，較少有跳格的情形。如果是以PENTIUM級來跑的話，應該會變得很流暢吧！

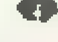
最近已經有許多次世代遊樂器上的遊戲紛紛預定搬到電腦上來，像是著名的太空戰士7、D之食卓等，而VR快打的出現，更是讓擁有電腦的玩家雀躍不已。如果正式版推出的話，我們將會爲各位玩家做更進一步的報導。

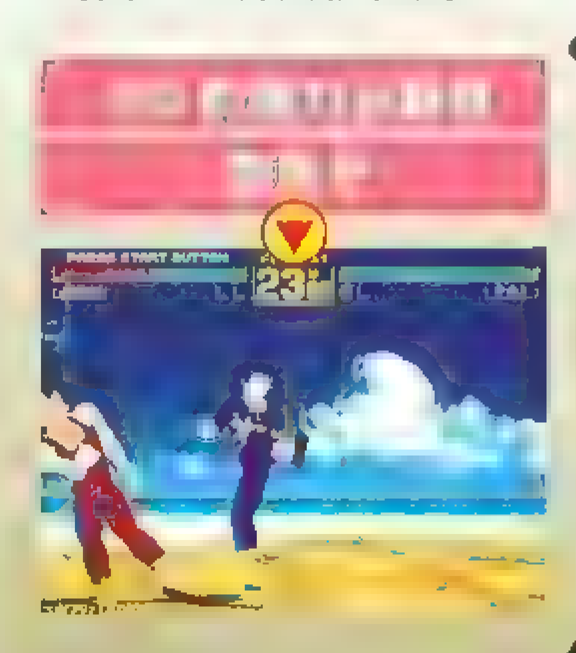
國籍：香港
生日：1975/5/17
血型：O
職業：動作明星
興趣：舞蹈

PAI

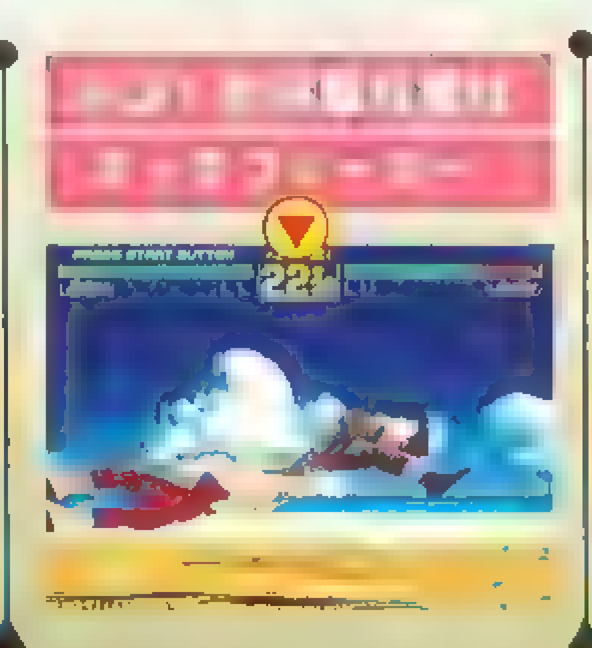
國籍：美國
生日：1970/8/28
血型：A
職業：賽車手
興趣：自我鍛練

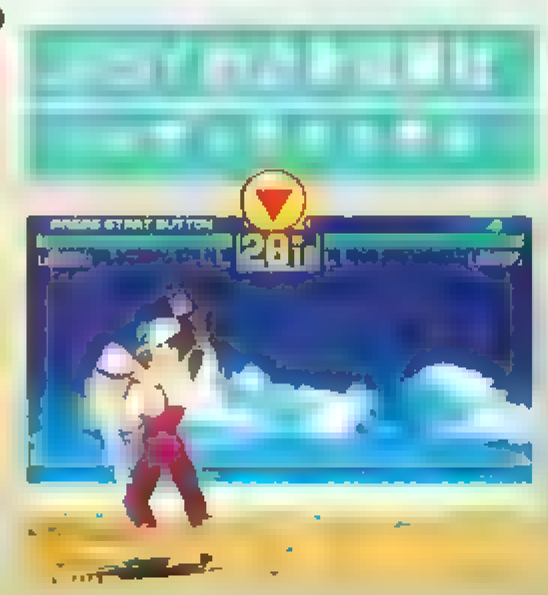








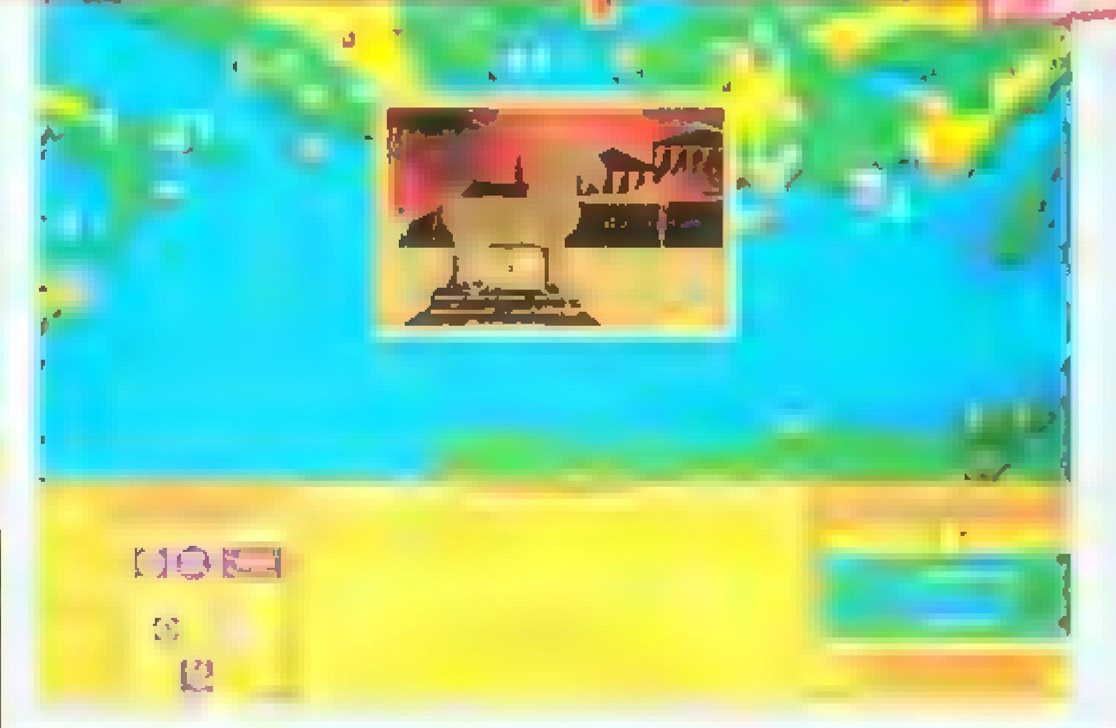




Advanced Civilization

上古文明帝國

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS	機種：486 33 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Avalon Hill	彩虹	八月上旬	音效：S 操作：M



「上古文明帝國」（Advanced Civilization）是最早打出「文明帝國」字號的一套遊戲。它原是一套撼動世界的紙上策略遊戲，在「上古文明帝國」裡，把古文明演進的過程從農業時代到羅馬稱霸歐洲，將近 8000 年的時間裡，由每個玩家領導一個國家，開創屬於自己的歷史。



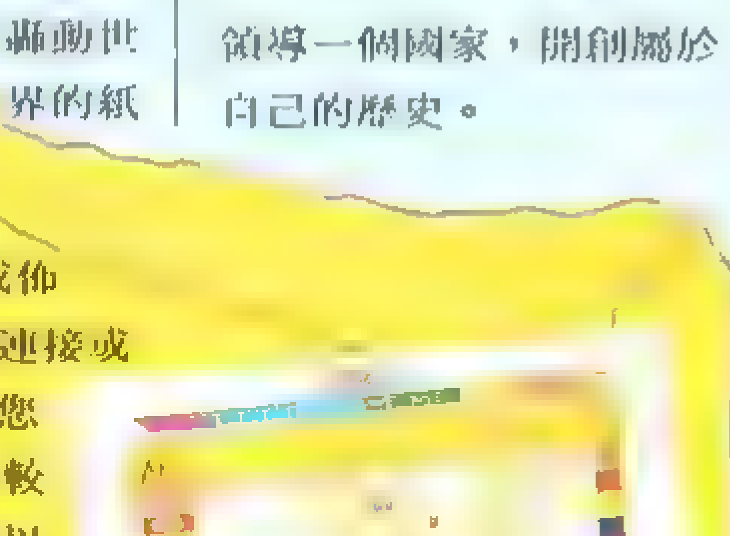
每位玩家將有二十四種工具可供選擇。每種工具會以不同的底色以代表它們所屬的不同種類。工具名稱以黃色顯示表目前擁有，以黑色顯示表尚未獲得而以白色顯示表此工具是在上回合中獲得。在每位玩家持有數右邊的數字會顯示此玩家持有工具的總值。另外，某些工具在購買之前必須先擁有其它工具才可購買。在購買築路和採礦工具前，玩家必須先取得工程的工具；在購買民主和哲學工具前，玩家必須先取得法律的工具。所以您可別冒冒失失的，到時候弄不清爲什麼沒工具可用。

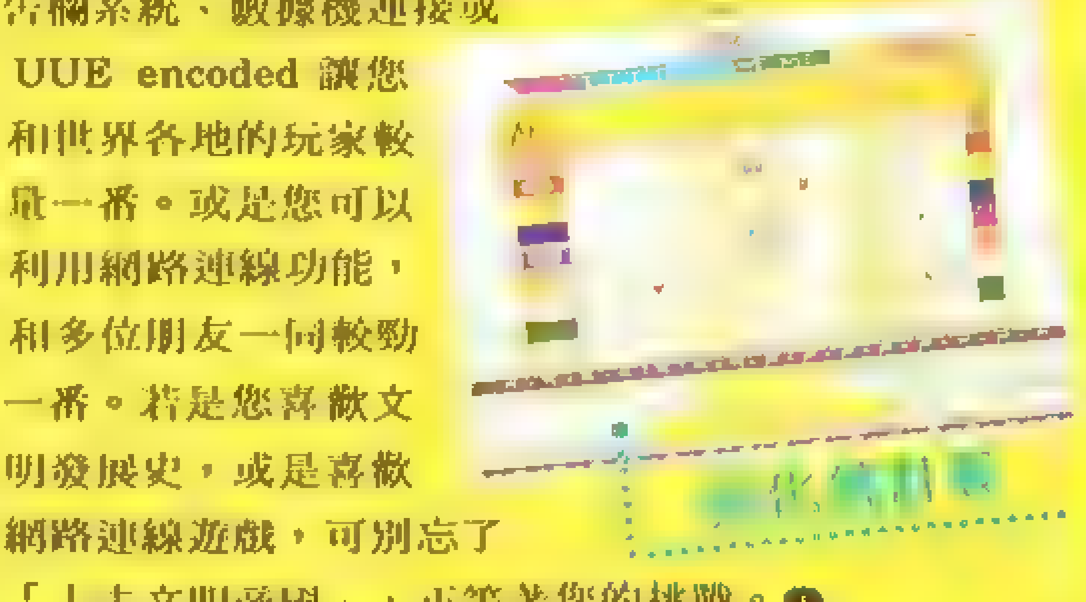


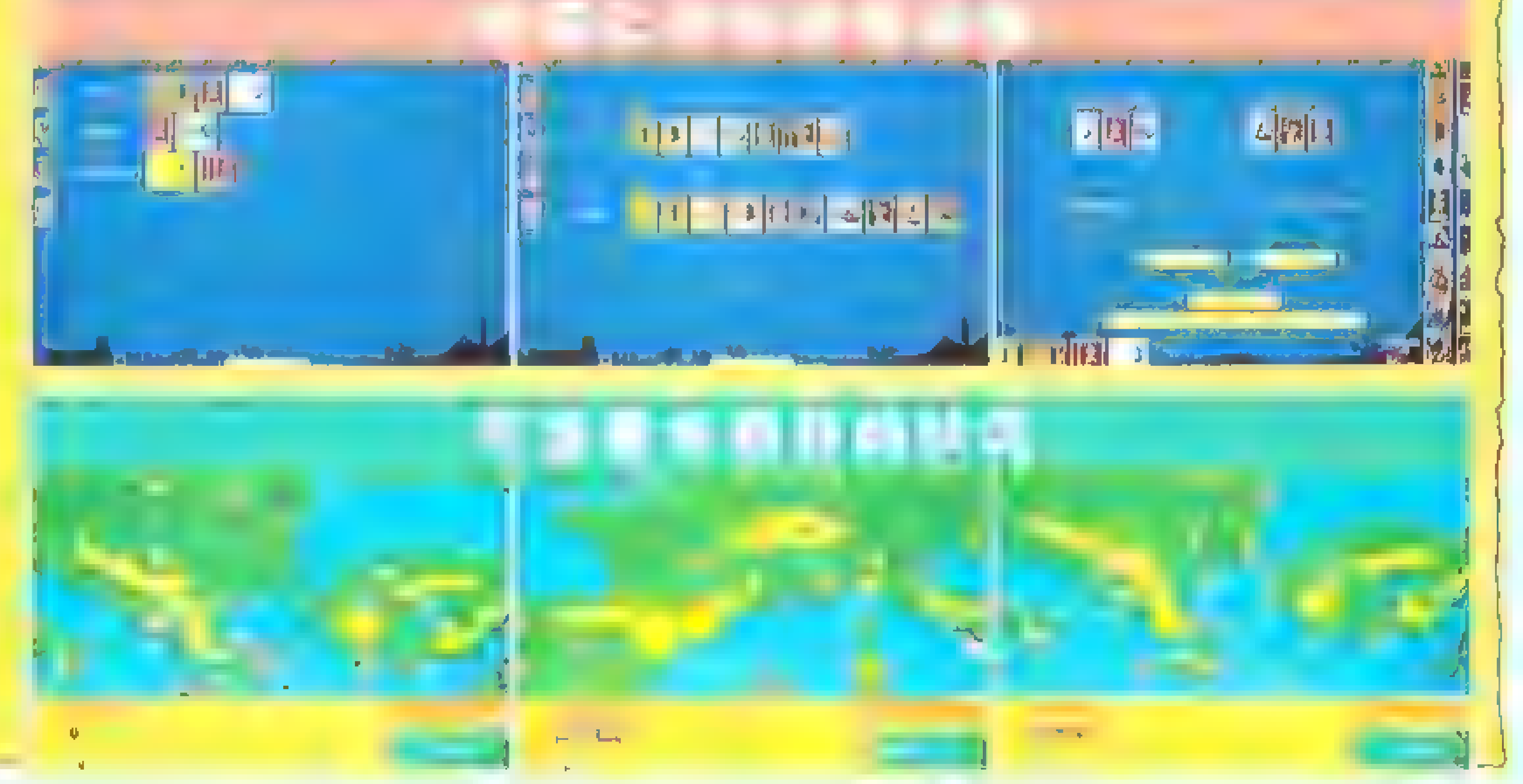
貿易結果統計表

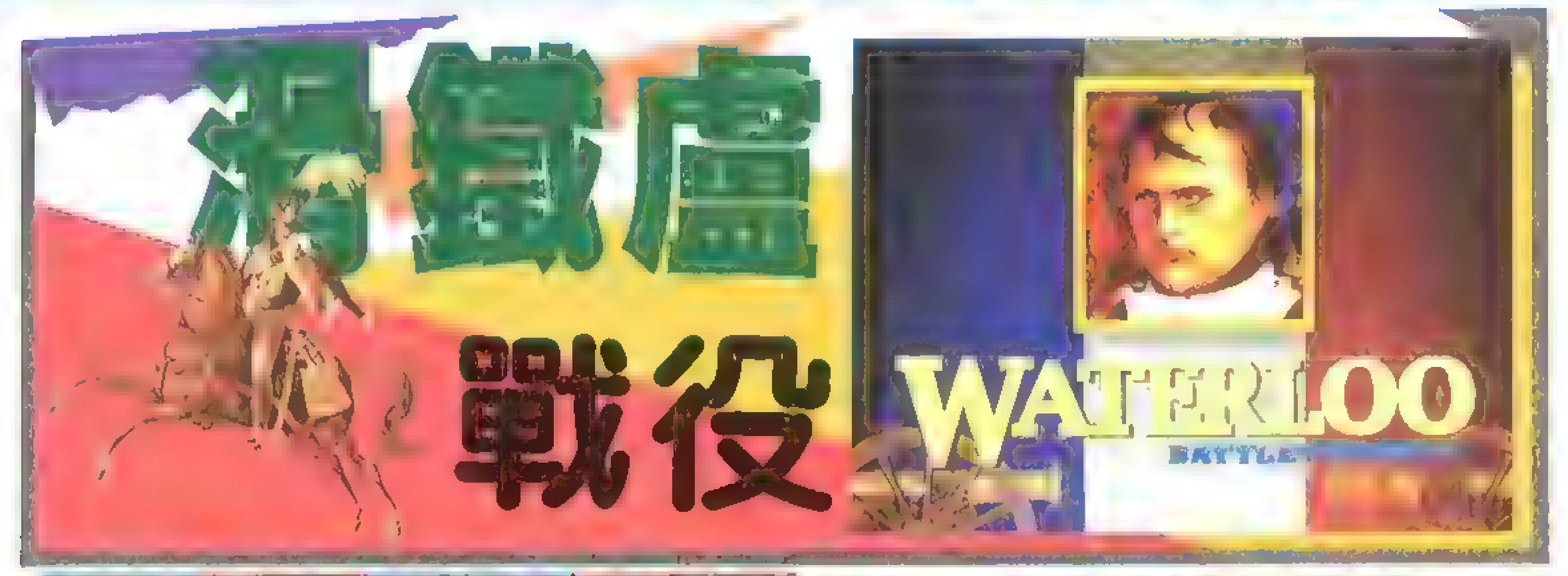
分數的計算方式則是當任一國家佔據地圖上的最後一片空間，則擁有最高分數的玩家將成爲冠軍。分數是以每回合以圖形的方式列出來的。您的分數會列在右邊而每個國家的分數作排列。

「上古文明帝國」還提供透過電子郵件的服務，透過線上服務公司如 COMPU SERVE、AMERICAN ON LINE 、GEnie 等或佈告欄系統、數據機連接或 UUE encoded 讓您和世界各地的玩家較量一番。或是您可以利用網路連線功能，和多位朋友一同較勁一番。若是您喜歡文明發展史，或是喜歡網路連線遊戲，可別忘了「上古文明帝國」，正等著您的挑戰。









遊戲類型	[illegible]	使用平台	[illegible]
戰略	光碟版	DOS	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	[illegible]	預定發行時間	
TALON SOFT	彩虹高科技	七月中旬	

一位戰功彪炳的將領進而稱帝的英雄，是不是能用最後的力量，擊退來勢洶洶的聯軍？他是不是能扭轉乾坤，再度席捲歐亞大陸，安安穩穩的做皇帝？而菁英盡出的聯軍，如果不能一擊奏效，是不是再也抵擋不了拿破崙的旋風？

一位戰略遊戲玩家，最大的志願應該是扭轉歷史，而愈有名的戰役，就愈能挑起人類的鬥志，很高興《滑鐵盧戰役》能由歷史搬上遊戲，這場改變拿破崙一生命運的戰役，可能早就是戰略玩家夢想已久的作品，因為拿破崙在戰略玩家心中的地位，早就是「著勿庸議」的！

在網際網路上開闢戰場



遊戲提供 E-mail 連線對打

你要那一個戰場呢？

精緻的3D立體地圖

採回合式戰略模式

採用大量真實歷史資料

《滑鐵盧戰役》對於歷史的背景有著真實性的考據，這對於一個不喜歡背歷史的玩家們，算是一種福音，在娛樂的同時，順便了解歐州霸主拿破崙，這未嘗不是一種互動式的教學，如此也能達到寓教娛樂的效果，整個故事裏有6個戰場模組，20幾個戰地任務，戰爭地圖採用最新的45度斜角、3D 地形，操作介面上如移動、攻擊…等，都用圖形表示，容易上手，而且一目了然。遊戲也支援 MODEN 二人連線對戰模式，透過網路更可做到8人連線，另外值得注意的一點就是透過 INTER-NET，用 E-mail 做八人連線，從此之後您不用再懊腦為什麼 MODEM 只能二人玩，因為現在可以把大家叫到網際網路上，一起廝殺到天亮。

驕傲的法蘭西大軍大步走向聖海葉，這也是何歇蒙城堡最悲慘的一天。毛瑟槍插上了刺刀，雙方的兵馬一字排開，大戰一觸即發！在完美的陣勢之下，拿破崙大軍堅強地抵抗著威靈頓將軍所領導的盎格魯聯軍，曾經不可一世的拿破崙，究竟是困獸之鬥等著束手就擒？還是扭轉乾坤的致勝之戰？拿破崙是否能逃過這場劫數？第一次世界大戰的輸家究竟是誰？比其它戰略遊戲更強的 AI 、更進步的領導模組、更豐富的戰術面加上騎兵隊的決戰，你想這樣的遊戲還有什麼可以挑剔的嗎？



三國英雄傳



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：SVGA 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
紅螞蟻工作室	智冠科技	未定	

今年的三國演義在台灣可謂大紅大紫，不但咱們遊戲界爭相推出以三國為藍本的遊戲，就連電視連續劇都一窩蜂地拍攝三國傳奇故事，將三國熱推到了最高點。三國的故事龐大、人物衆多，想要將所有的情節都納入遊戲中可不是件簡單的事；在整本演義中，對劉備所領導的蜀國著墨甚多，且將劉備塑造成一個仁德愛民的英雄人物，旗下的勇將各個深獲讀者的喜愛青睞，如忠義無雙的關羽、怒眼圓睜、脾氣暴躁的張飛、智勇雙全的趙雲、足智多謀的偉大軍師諸葛亮等，因此製作群才決定以劉備為主軸故事，藉著一場場的戰棋模式的戰鬥，刻劃人物的傳奇故事，讓你眞正進入三國時代，與這些英雄們生死與共。

引人入勝的三國傳奇故事…………



話說漢朝末年，劉備、張飛和關羽胸懷大志，在投軍勦殺黃巾賊的途中相識，在相談甚歡後有他鄉遇故知之感，進而在桃園結為異姓兄弟，立志幹一番大事業。然而經費不足是他們的最大困擾，就在此時富商張世平與蘇雙慷慨解囊，願意提供一筆贊助資金，但是他們必須以實力獲取，於是雙方展開一場文攻武鬥…

遊戲就以這樣的第一場戰鬥揭開序幕。一進入戰場，你會被分佈在戰鬥地形上的“大”人物給嚇一跳，甚至有驚豔的感覺。你可以清楚地看到人物所攜帶的武器種類，或弓箭、或刀鎗，還有所騎的馬匹，眞是酷斃了！遊戲是採回合戰，雙方各峙地圖的一隅，慢慢地接近，遭遇後再展開激烈的交鋒。每個回合都有一定的勝利條件，如打敗所有敵軍、或是將阿斗安全護送到某地等，只要達到勝利條件的要求，就算獲勝，否則遊戲將結束。戰場的地形非常多，有一般的平原、樹林、高地，還有城池攻防、街巷混戰、船上之戰等，不同的戰鬥地形，有不同的樂趣喔！

遊戲總共有二十大關，如虎牢關前三英戰呂布、漢壽侯過五關斬六將、劉玄德用計襲樊城、趙子龍單騎救主、孔明智取四郡、老黃忠計奪天蕩山等。每個關卡可上場的主將都不相同，如劉皇叔江南招親，你可看到孫夫人巾幗不讓鬚眉的精彩演出；還有看一身都是膽的趙子龍如何截江救阿斗。





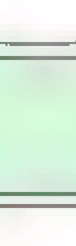
緊張刺激的戰鬥

在一場場激烈的戰鬥中，除了主將外，當然少不了一些隨從兵種，而他們能力的高低有時也是勝敗的基本要素。本遊戲的部隊種類很多，棍手、長槍兵、絆馬手、校刀手、弩兵、騎兵、弓兵、盾牌兵等，從兵種名稱大家可以很清楚地知道每種部隊所使用的兵器，當然其攻擊、防守的能力都會不同。一開始每個部隊都以五人為一組，可以任意變化隊形，如一字陣、翼形陣、丁字陣等，在遭受攻擊而少於五人以下，便不能變化陣形了。當然啦，不同的陣式有不同的攻擊與防禦能力，如攻城時，攻城陣就是最適合的陣式了。

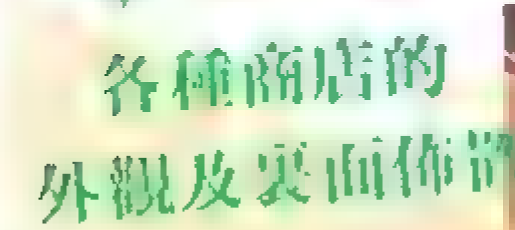
本遊戲捨棄了一些策略類的各種複雜指令，你將不會為內政、外交、人事等繁瑣的雜事給牽絆，你唯一要做的就是專心的佈陣打仗，並打贏每一場戰役。每個將領在戰鬥中會不斷的獲取經驗，當累積到一定的點數後便可升級。升級是採文官和武官分開的模式，文官由從事、參謀、謀士、參軍，一直升到軍師；武官由都尉、校尉、牙將，一直到將軍、大將。升級後人物的攻擊力、防禦力和行動力等都會有所提升；當完成任務後還可獲得一定的金錢，用以添購配備。



五花八門的商店及物品



各種商店的外觀及裏面佈置





每場戰役結束之後，會進入城鎮中讓你喘喘氣，並為下一場戰役添購配備。細心的玩家甚至可發現每個城鎮的造型和風格均不相同，有的傍水而依，綠草如茵；有的則小碎石路，楊柳隨風飄逸。城鎮內有各種商店，武器店、裝備店、馬廄、兵法店、雜貨店等，但並不是每個城鎮內都有這些商店的，所以隨時把握機會購買所需的物品吧！

在藥店中可購得一些恢復生命、增加計謀點數等的藥草，如九轉丹、青龍草等；武器店內販賣各式精良的攻擊武器和防禦盔甲，如紫玉金鋼甲、丈八蛇矛、流星雙股劍等，不同的武裝配備提供不同的防禦力和攻擊力。你可在兵法店內找到許多有用的計謀卷軸，如風暴計、自相殘殺、暗渡陳倉等高明計謀，是剋敵致勝的重要關鍵喔！此外別忘了到馬廄逛逛，為將領選匹千里名駒，不但能使將領看起來更顯威風八面，還能大大地提升將領的移動力，增添在戰場上的勝算。

這是一款與眾不同的三國遊戲，640 × 480 Super VGA 高解析度的畫面，將整個遊戲的畫風表現得淋漓盡致，國內已經很少見像這樣的漫畫寫實風格了。赤壁烽火連天的戰場、桃花盛開的桃園、蕭瑟的華容道，在在激發玩家的肝膽豪氣。想圓英雄夢嗎？三國英雄傳是你最好的選擇。



不同城鎮皆有不同的場景

每種物品都有其特殊的效果



以圖形表示的選項畫面

中華職棒3



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：SV 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
河洛工作室	智冠科技	八月下旬	

經過一期漫長的等待，您是不是迫不及待地想對中華職棒有進一步的了解呢？在開始主題之前，我們先來聊聊職棒七年下半球季的比賽吧！首先，兄弟象迷一定非常地興奮，因為路易士打破了鄭幸生自職棒元年所保持的連續 21 場安打記錄；比較遺憾的是郭進興的 15 連勝記錄，在遭遇味全龍隊時破功，黯然吞下本球季第一場敗投。不過往後若有人想要挑戰此項記錄，可不是件容易的事呢！

用棒球紀錄歷史的英雄人物

說到這裡，各位該可以瞭解職棒紀錄的迷人之處了吧？有的人用日記記錄一生，球員卻用手中的球與球棒寫下可歌可泣的一頁，永垂職棒紀錄史。職棒三代在記錄方面的設計相較於二代有長足的進步，像上面所提的連續安打場次、連勝、連續完封、連續打席全壘打、連續三振局數等連續性的紀錄，以及無四死球、無安打等重要的職棒紀錄等全都囊括在內，讓每名球員都有完整而傲人的紀錄。

眞實又不失趣味的各項屬性

這次的球員屬性非常地多，除了詳細列出球員的基本資料，如月薪（當然是猜測的大約薪資）、生日、血型、守備位置外，還有特別設計的球員屬性；如投手的相關屬性有體力、控球力、回復力、三振型、四壞型、先發型、救援型、 12 局強／弱、5/9 局強／弱、起跑圈強／弱、得分圈強／弱。舉例來說，目前高居三振王的買西毫無疑問的是屬於三振型；勞勃雖然暫居救援王，但他的控球能力仍有待加強。第五局和第九局關係著是否能成為勝利投手及能否完投的重要關鍵，有些投手在重要時刻往往容易失常。筆者印象最深的一場球賽，就是時報與味全四連戰的最後一場球，凱樂前八局完美的投球，只讓龍隊擊出零星的幾支安打無任何失分，眼看就是一場完封勝，誰知卻在九局下半連續被敵安打，分數扳平後進入延長賽，最後被陳金茂敲出逆轉勝的滿貫全壘打！

打擊者的屬性有火力、打框、拉回率、選球力、跟球力、擊出高飛球的機率、安打型、豪打型、再見男、得分圈、逆境、流打、廣角、短打、打初球、打三壞、黏打、善打變化球、揮大棒等。舉例來說，曾貴章是屬安打型



←打擊框及控制球路的游標

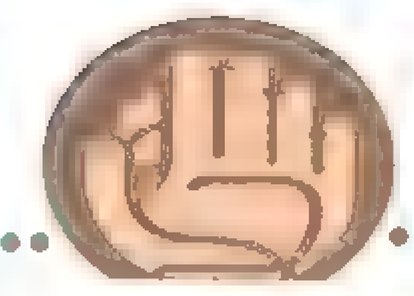
↓投手及打擊者的雙方資料

↑球員的各項屬性

，而鷹俠、羅敏卿等重砲型球員都可歸為豪打型。有的球員在得分圈有人時，打擊特別能發揮，此點從球員的打點便可窺見端倪；有的球員在球隊輸球時，反而會鍥而不捨奮戰到底；有些球員有很明顯的打第一球的習慣，如羅偉；有的人在兩好球之後，會放大好球帶，不斷地將球敲出界外，黏打功夫一流。

守備方面的屬性除了第一、第二守備位置的基本能力外，還有肩力、守力、接球能力、失誤率、速傳、返傳和好捕等。速傳是指內野手的傳球速度，此數值若太低很容易讓對手擊出的內野滾地球變成安打；返傳是外野手將球回傳至內野的能力，碰到外野手如坎沙諾、賀充德之流的人物時，最好小心跑壘，免得被觸殺在壘包之前。好捕是捕手的特有屬性，一個捕手若有良好的配球能力，能在球場上控制全局，減輕投手的負擔，那他便具備了好捕的能力，如曾智偵、洪一中都是相當好的捕手。

在跑壘方面也有不同的屬性，撞捕手、硬滑二壘、盜壘型、內野安打、擅跑壘、撲壘等。奔回本壘時，有的人會在千鈞一髮的時刻衝撞捕手；硬滑二壘是指有的球員在奔向二壘時，為避免造成雙殺會技巧性的阻擋二壘手；如果一個球員的腳程快或是左打者，那麼在球擊出內野滾地球時，他就會比其他人更快一步起跑，也就更容易形成內野安打了。



長江後浪推前浪

自從去年底台灣那魯灣聯盟宣布成立，並與中華職棒展開搶角攻防戰以來，棒壇新人就備受矚目，身價也水漲船高。有人質疑新兵薪水的合理性，然而這些新兵以初生之犢不畏虎的氣勢，打出一片江山，絲毫不比職棒老大哥遜色。然而也因為這些新兵的加入，球團才能生生不息永續經營下去。三代中除了收錄這些新人外，還有一個特別的功能，那就是球員的養成。

如果你害怕球員老化過於嚴重，可以開始嘗試自己來培養新人。你可以隨意輸入要培養的新人名字，然後以兩年的時間培養這名新人，如果各項屬性達到要求以上的水準，便可登錄為正式球員，在正式比賽中一展身手；如果達不到水準，那麼此次養成失敗，該名球員也不會有輝煌的職棒生涯了。

在培養新人時，你可選擇培訓野手或投手。投手和野手的訓練項目是不同的，但是訓練所得的點數可分別加入前面所提的各項屬性，以增加球員的能力。各項訓練可增加的點數歸類畫分為四種：筋力、反應、耐力和技術。以下將詳細為各位說明投手和野手的訓練項目：

野手的訓練項目有：傳球練習、打接練習、折返跑、跑步、揮棒、定點擊球和重量訓練等七項。守備功夫要達到滴水不漏的境界，除了要有良好的身材外，最重要的是不斷的練習，而傳球和打接就是最基本的訓練。別看那些金手套的球員傳接球的模樣好像很輕鬆，那可是日積月累不斷練習的成果。折返跑可不斷地訓練野手的反應能力；跑步不但可增強筋力，還可磨鍊球員的耐力。重量訓練可加強筋力，揮棒和定點擊球的訓練則可增進球員擊球的技巧，這關係著球員是否能成為一個優秀的打擊手。

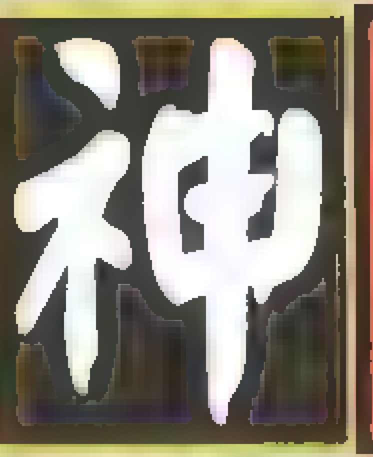
投手的訓練項目除了跑步和重量訓練和野手相同外，其它都是真正針對投手所設計的課程。長傳可增加耐力；柔軟操可訓練球員的反應力和耐力；投手的體力充沛與否關係著他在球場上可撐多久，一個有完投能力的投手，其筋力是非常好的，所以可增強筋力的拉彈簧索和拉毛巾訓練就非常重要。此外一個投手在投手丘上是否能威風八面，其重要的是他的武器，也就是球路，所以不斷的專研球路變化，以及請教前輩吸收前人的經驗，是投球技術提升的重要指標。

說了這麼多，各位看官是否對中華職棒3有更深入的了解呢？由於篇幅有限，筆者尚有許多寶貴的資訊尚未道盡，咱們只好下回再見囉！



→SVGA顯示的

←培訓球員時的


封神傳



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
R-SLG	CDROM	DOS	機種：IBM PC 486 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
河洛工作室	軟體世界	九月	音效：S 操作：K

〈陣上旛搖擂戰鼓，劍法仙傳多威武
神槍出沒施妙用，一動干戈展龍圖〉

戰鬥基本知識 徹底解說

其之一

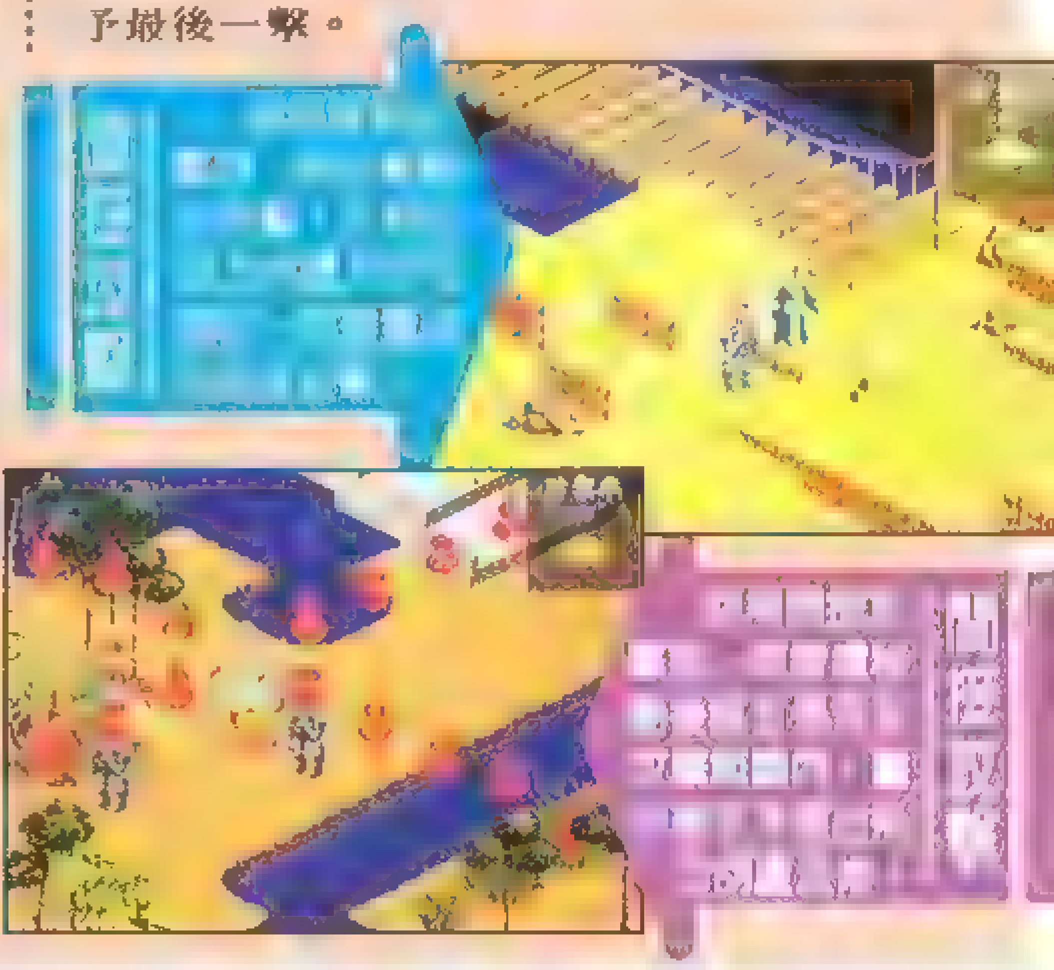


由於本遊戲的戰鬥系統導入了「高度」的概念，因此在戰鬥時移動我方武將時，除了必須注意與敵方武將的相對位置外，還必須考慮雙方的相對高度。就相對位置而言，若採取面對面的正面攻擊方式，不但命中率會下降，也較容易受到反擊，所以若能由側面或背後攻擊，命中率將大幅的提升，敵方的反擊能力也會下降許多。就相對高度而言，一般來說，若能由較高的地點攻擊低處敵人，不但命中率提高，敵人受傷的程度也會加大，但須注意的是，若與鄰接敵人的相對高度太大時，便不適合使用刀劍等直接攻擊型武器了。

其之二 妥善地運用兩種攻擊方式

攻擊的方式可大致分為兩種—攻擊與自身鄰接敵人的直接攻擊、與攻擊與自身距離一格以上敵人的間接攻擊，前者大多使用刀槍劍戟的直接攻擊型武器，雖然攻擊力較強，但有時會遭受敵人的反擊，且因距離太近容易遭到敵方的包圍。採用間接攻擊時，由於敵方多在遠處，必須使用仙術、法寶或弓箭來攻擊敵人，雖然有時可以一次攻擊數個敵人，但攻擊力則比使用刀劍類的直接攻擊低。這兩種攻擊方式各有優缺點，最好的運用方式是先以間接攻擊來消耗遠方敵人的體力，待敵人靠近且體力下降至可一擊斃命的程度，在上前以直接攻擊給予最後一擊。



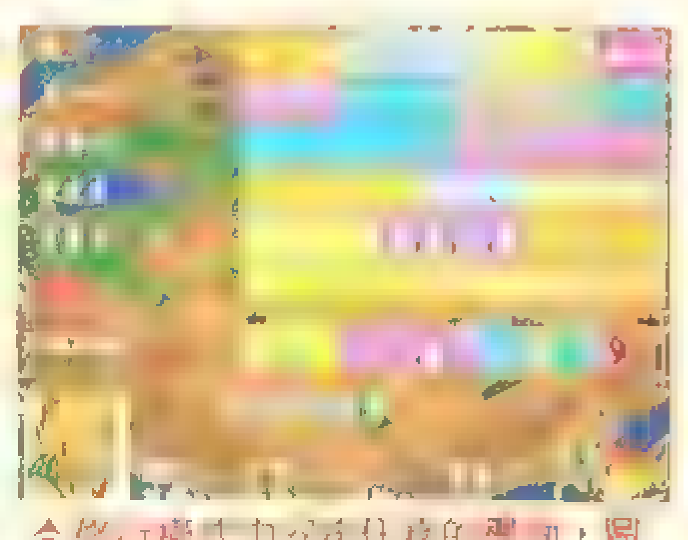


〈煉就五行真始訣，移山倒海更通玄
降龍伏虎隨吾意，跨鶴乘龍入九天〉

修行 兵出西岐前的最後準備！！

壹 武將任務的分配

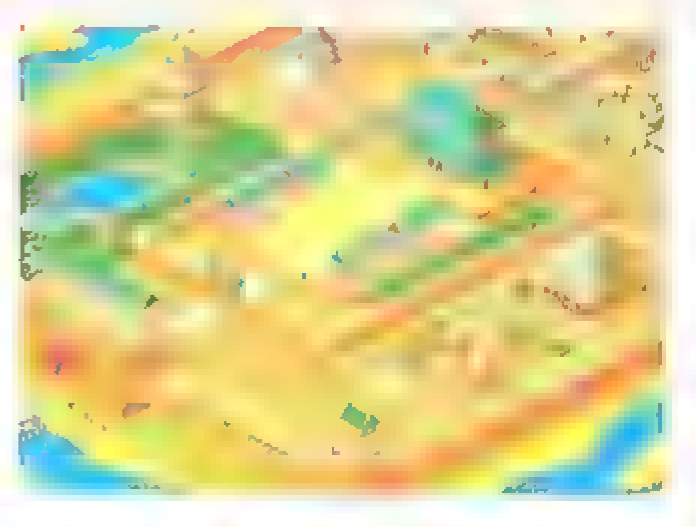
當玩家在戰鬥場上滿足了勝利條件後，大軍將暫時回到西岐城中，這時最主要的任務便是從事後勤補給與養成修練的工作，前者可增加部隊可用之資源與武器，後者則提升武將的能力，爲下一場更艱難的戰役預做準備，這個階段可稱之爲修行模式。在進入修行模式的西歧城後，玩家可依自己的需要來安排武將的任務，使用滑鼠選取螢幕中下方的任務方塊，塡滿所有武將一天 12 個時辰的任務時間表，就能使武將執行諸如丹藥鍊製、回復體力等工作，由於任務分類共有三十幾項之多，每個武將各有其擅長的工作，因此必須適才適所的安排其任務，才能在下一場戰役中發揮最大的功用。



▲修行模式中分配任務的畫面，圖中[illegible]，算是平[illegible]

貳 西岐城的開發與建設

在修行模式中，必須注意的是，任務種類是隨著西岐城的開發與建設而增加的，遊戲初期，武將可從事的任務可能不多，但在建造了各種重要的建築物後，任務的種類會因工作地點的增加而變多。例如，蓋了鍊丹房能使有鍊丹能力的武將開始鍊製各種丹藥，御仙台可讓有仙術能力的武將修練仙術等等，雖然開發與建設的工作須耗費不少時間，但値得慶幸的是，開發建設特定建築物是登場的21名武將皆具有的基本能力。

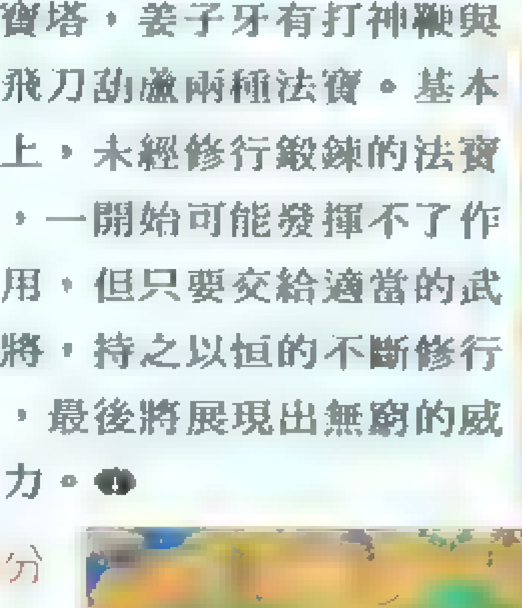




[illegible]

參 仙術與法寶的修行

在修行模式中，最特殊的項目是特殊仙術的修行，當玩家製造出特殊法器（法寶）後，交給武將從事法器仙術的修行，便能發揮出法寶最大的威力。法寶的歸屬則完全忠於原著，例如，三太子哪吒能使九龍神火罩與乾坤圈，托塔天王李靖則使玲瓏寶塔，姜子牙有打神鞭與飛刀葫蘆兩種法寶。基本上，未經修行鍛鍊的法寶，一開始可能發揮不了作用，但只要交給適當的武將，持之以恒的不斷修行，最後將展現出無窮的威力。





[illegible]



姜子牙的打[illegible]

[illegible]五火[illegible]

YOUNG GUNS 大富翁

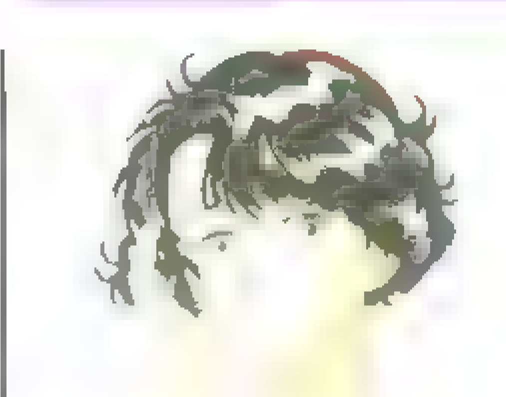
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	DOS/WIN95	機種：486-33 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
頂尖拍擋	松崗	九月	


綽號"輝哥"楊日輝

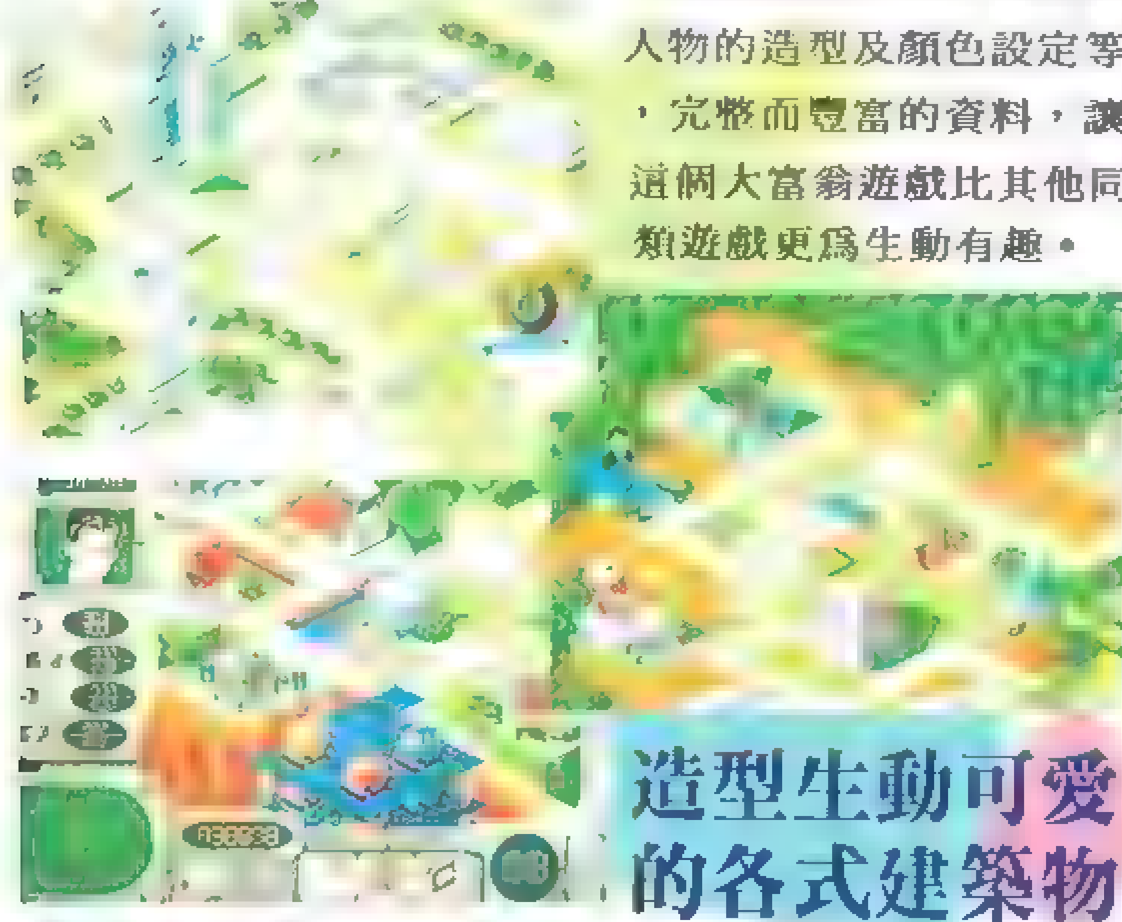
當最受歡迎的漫畫，碰上最受歡迎的遊戲型態，會是什麼樣的結果呢？由林政德老師從1990年10月起開始連載的長篇漫畫「Young Guns」，挾其一期超過十萬本的銷售量，加上各種琳瑯滿目的周邊紀念品，在國內目前可說是人氣最盛的漫畫家之一，而國內的玩家們對大富翁類型的遊戲一直情有獨鍾，將兩種形態加以結合，相信玩者們一定很好奇，這樣的遊戲會呈現出怎樣的風貌。

這部堪稱為國人目前最受歡迎的漫畫，現在終於要改編成電腦遊戲了，經過數月的企劃與討論，終於決定以目前最受歡迎的大富翁形式來詮釋這個作品，由多達三名的企畫人員來構思遊戲的方式與劇情走向，並且還在林老師的大力協助下，取得了許多寶貴的一手設定資料，諸如故事中最主要的場景中仁高中的校區配置全圖、建築物參考照片、重要角色的學籍／座位表、人物個性簡介甚至是各個人物的造型及顏色設定等，完整而豐富的資料，讓這個大富翁遊戲比其他同類遊戲更為生動有趣。

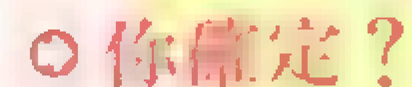



紀幼蘭，綽號奶媽


張士朋，綽號朋哥


造型生動可愛的各式建築物





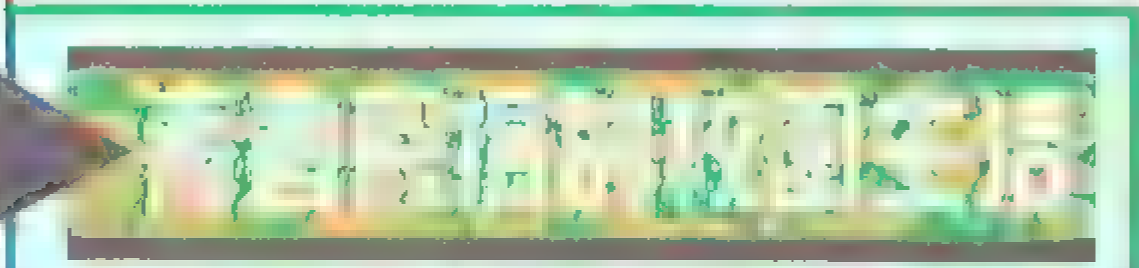


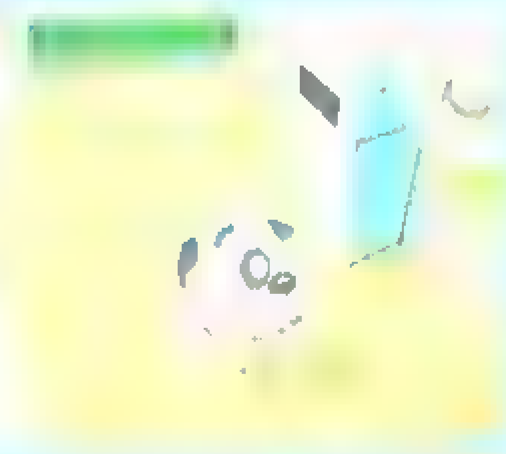
○你確定？

○希望時間就此停止！

根據工作人員透露，在Young Guns大富翁中不只取其人物肖像來使用而已，為了確實做到能與原著精神契合，每個人物的設定稿均由林老師親自修改確認，以達到最佳的配色與比例。同時，每個人的屬性值都依漫畫中的角色個性來設定初始值，阿諾叔叔的憨厚，袁建平優秀的運動神經在參數上都有充分的反應；在遊戲的一開始，玩者可以選扮男生或女生，如果玩者選的是男生，就必須再選出一位夢中情人作為追求的對象，然後才開始和另四名男生一同競爭佳人的青睞（若選扮的是女生，則得與另四名競爭要追求的白馬王子）。這十個角色均使用兩頭身的Q版立體造型來表現，玩者可以看到這些可愛的小人們努力的為自己一生的幸福在打拼。

在遊戲中，所有事件都將發生在校內和校外這兩大平面區域中。於校內部分，完整地包括了中仁高中的各個建築物如忠孝樓、垃圾場、和廁所等各處（共計四十個建築物），除了因實際地圖配置所需而略做的調整外，在設定上完全與原著一樣，更有意思的是在各建築物內所碰到的人物都是按漫畫原著所設定的，好比說奶媽紀幼蘭將出現在教室裡、學姐和張士朋會出現在校刊室中、瀟灑哥會窩在校外的泡沫紅茶店等等。這點是在其他同類型的遊戲中幾乎從未見過的，另外在校外的部份則更加豐富，包括車站、打工加油站、娛樂中心、暗巷、火輪行等地（共計十二個建築停留點），也都在原著劇情中有跡可尋，走到這些美輪美奐的建築物裡都會有不同的新鮮事發生，如占星命相館，林政德老師將以自畫像的造型在此地出現，為玩者回答一些簡單的星相問題並指點迷津，在漫畫書店中，玩者則可看到由知名的漫畫出版社所提供的二十套漫畫的彩色資料，因此在本套遊戲中玩者將不再只是傻傻的按著滑鼠，將有更多互動性的遊戲方式可供玩者盡情的融入至Young Guns的世界。





○不知名的黑白狗

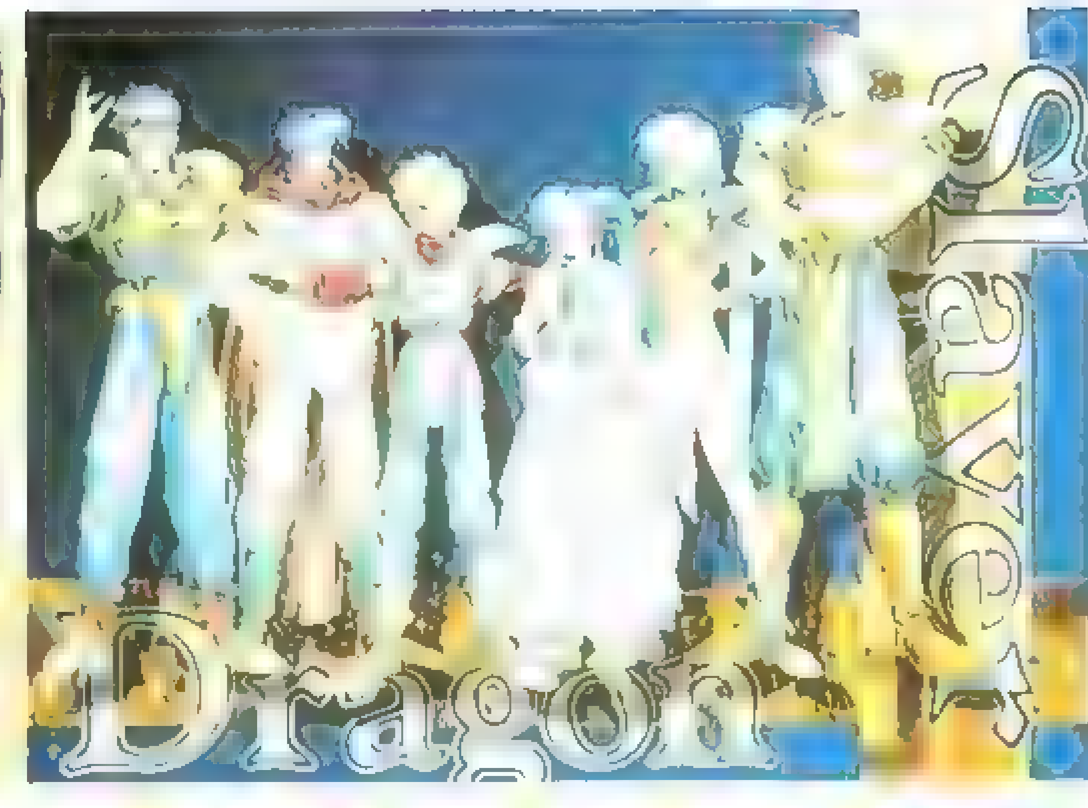
遊戲進行的方式保留了大富翁的精神，但又加入了劇情的成分在裡面。為了與原著的高中生活相配合，遊戲的形式不再是有錢萬萬都能，走到那裡就買到哪裡的"土"財主，而是依區域性的不同有不同的反應。例如在仁愛樓、和平樓這些教室、辦公室較多的地點，便是以益智／趣味問題或類似機會等表現形式居多，而在社團集中的忠孝樓等地，玩者便可競選社長收取過路社費（由於一當上社長後便可名利雙收，故社團可說是競爭者的必爭之地）。同時，校內的各項活動也多半是以正面的，趣味的校園生活為設計重點，反之在校外，就會有較多的娛樂休閒設施或打工地點等等，亦可購買較多的特殊物品或卡片，但是喜歡變態一點的玩家們請放心，各種作弄人的密技卡片一樣也不少，光就物品卡片部分，大約便有三十餘項，有些還將依男女性別的不同，而產生互異的作用效果。在事件方面，遊戲裡大致有四十餘種完全不同的趣味突發狀況將隨機發生，像是實驗放生的青蛙像小狗般跟隨、及體育課後制服被竊甚至是被誤認成為色狼等等，設計是非常多采多姿的。

目前本遊戲正加緊趕工中，龐大的工作群，橫跨了數個公司，全體的工作人員都希望能讓這個遊戲能與林老師的人物造型相匹配，除了用色大膽鮮麗討喜之外，遊戲在進行時，也力求簡單明瞭使畫面熱鬧但不紊亂，目前Young Guns這個遊戲仍在開發中，完成度大約七成以上，預計在下半年內將可完成。●

耶！全員大集合



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	八月下旬	



PC的玩家們有福了!!日本遊戲界的超級巨作，曾改版成 PC－ENGINE CD ROM 版，及 SFC 版的重量級 RPG －英雄傳說系列，即將要在 IBM 電腦中正式登場了。相信這個消息，對於沒有 98 電腦、又沒有電視遊樂器，卻又十分地想要一睹這個轟動日本電腦界的無敵金裝遊戲－英雄傳說系列廬山眞面目的玩家而言，不啻是一個好消息。天堂鳥公司已經將這一系列的代理版權簽下來，目前正趕工改版－饗衆玩家，而對已經玩過電視遊樂器改版遊戲的玩家而言，這更是一個可以欣賞英雄傳說系列原本魅力的大好機會。在這炎炎夏日裡，何不妨就放下平日緊張的心情，縱情於這一傳奇的世界之中呢？



卡通式的人物風格

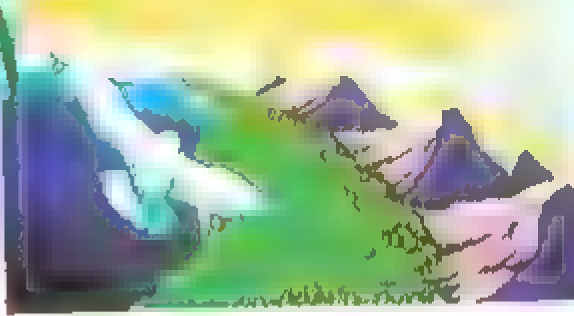


開幕……

在這一系列中，首先登場要與大家見面的，是英雄傳說 I ～王子復仇記。「依思魯哈薩」中的一個國家－法雷突然出現了怪物，怪物雖然被擊退了，但是國王卻不幸喪生了，唯一目睹國王駕崩的國王的親信亞克丹司傳達了國王的遺言，就是要現年六歲的王子賽裡歐斯等到十六歲生日的當天再繼承王位，而在王子十六歲生日之前，則先住在一個距離稍遠的小島「沙斯依」上的艾魯達城中，並由亞克丹司暫時先代行政務。光陰匆匆，十年的時間一下子就過去了，王子再過兩個月就要迎接十六歲的生日了，就在他為了要繼承王位回到首都「魯迪亞城」之時，卻發生了…



王子的未婚妻蒂雅



和平到來



蓋依

男 26 歲

因為反抗亞克丹司，而被囚禁於貝爾蓋礦山，被迫強制勞改的男子。有關他的出身背景、或是眞實身分皆一概不知。



洛

男 22 歲

住在法雷王國內一處名為庫魯的村莊。雖然是一位終日閒晃玩樂又吊兒郎當的男人。但是，他卻能使用力量強大的咒語。

主角共有五人……

在遊戲中你可以操作的主角共有五人，除了王子賽里歐斯外，分別是謎樣的男子蓋依，整天遊手好閒的洛，反抗軍的巾幗英雄蘇妮亞，及流浪的修道士盧鷹。這五個人的身分背景都不相同，能力也都不一樣，如蓋依擅長攻擊、洛則擁有強力的魔法、王子賽里歐斯各項能力都很平均、蘇妮亞和盧鷹則是俏俱級的人物。

雖然這五個人加入旅行的原因和目的不盡相同，但有一個共通點，就是這五個人將伴隨你，為世界和平而努力，咱們就先來瞧瞧吧！

故事的進行…

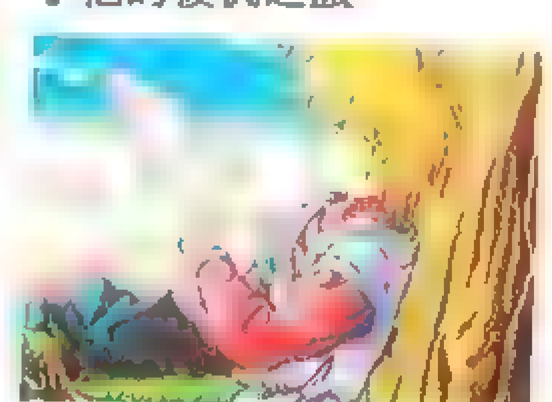
遊戲總共分成五章—第一章、王子旅行的開始，第二章、沈默的咒文，第三章、國王的證明，第四章、被魅惑的國王，第五章、妖光的塔。遊戲是採傳統日式 RPG 的方式進行。戰鬥方式是採勇者鬥惡龍式，正面面對敵人，選單式的指令簡單明瞭，即使是 RPG 的初學者，都可以輕易地上手。若還嫌麻煩，那就乾脆選擇 AUTO—自動戰鬥吧！只要事先設定好主角們的行動方式，再來就完全交給電腦負責就好了。如何，夠簡單了吧！

武器要到武器店買，道具要到道具店買，而道具店的另一個功能是會回收你用過的舊貨，這對一開始時貧窮的主角來說，可是一大福音吧！比較特別的是咒文的部份。咒文並不像平常的遊戲一般只要等級提昇就會蹦出來，而是要花錢去跟別人學的。如何，很合理吧！不過咒文最多只能記七個，所以不要忘記要整理一下咒文欄，好記憶一些更強的咒文喔！

以下就簡單地介紹前三章的部份內容。

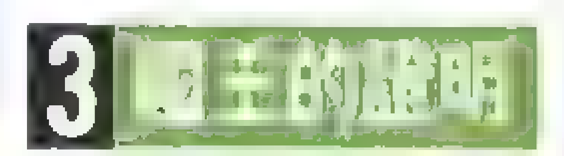
1 王子旅行的開始

王子賽里歐斯即將過他第十六個生日，並登基接任王位，然而就在他進入魯迪亞城後，竟被衛兵當作是假冒者抓起來關到牢裡去了。先知先明的讀者們一定猜到到底發生什麼事了吧！沒錯！就是那樣。事實上，攝政王亞克丹司是個大壞蛋，原本的目的就是要奪取政權，十年前的怪獸也是他召喚來的。王子逃離監牢之後，首先要做的是就是要尋找反抗攝政王亞克丹司的夥伴。在礦山救出村人後，就可以進行討伐亞克丹司了。最後雖然成功地取回王位，但卻被亞克丹司逃掉了。為了要為國王報仇，也為了要查明亞克丹司可以操縱怪物的真相，王子放棄了繼承王位，開始了他的復仇之旅。



2 沈默的咒文

王子一行人坐船來到了第二個大陸—弗里克的港口，一下船，就可以得到亞克丹司向南邊逃走的消息。暫時先不要管這個。在西邊流血的洞窟中住著怪物，每年都要奉獻出一個小孩當祭品，才能安撫他不要打擾村莊。身為王子的你遇到這種事，當然不能袖手旁觀，義不容辭地就去討伐怪物了囉！解救了小孩之後，向南走，沿途從怪物手中解放城市，最後遇到亞克丹司，卻因亞克丹司的魔法太厲害而落敗。再來就是本章的主題了。聽說傳說中有一種魔法可以封住咒文，而該魔法被藏在塔中一間上了鎖的房間內，沒有鑰匙就進不去。首先要到塔中去取得鑰匙的模型，拿到道具屋等鑰匙打好後，你會發現你的夥伴—洛，卻無緣無故帶著鑰匙失蹤了…



3 國王的證明

全員大集合囉！王子與公主從此過著幸福快樂的日子



在前一章中，雖然打敗了亞克丹司，卻仍然被他逃走了。繼續追蹤他之後，會搭船到拉努拉，途中會遇到海盜，幸好海盜頭目是蓋依的朋友，所以沒事。到達拉努拉下船後，就會聽到拉努拉國王逃走的消息。等到到國境洞窟前的城鎮，會遇到國王，然後會發現藍鷹竟然是國王的弟弟，這實在是有點令人不太能相信吧！藍鷹在訓了國王一陣之後（因為國王拋棄人民逃走），會接受國王的命令，前去打怪物。之後…

故事進行到這裡，究竟賽里歐斯是否可以順利地追到殺父仇人亞克丹司，為父報仇呢？在亞克丹司的背後是否還存在著尚未明朗化的謎題呢？魔物出現究竟又意味著什麼呢？一切的謎底，正等著你來解決。不要再疑惑了，趕緊準備好你的裝備，一起進入這英雄的世界吧！



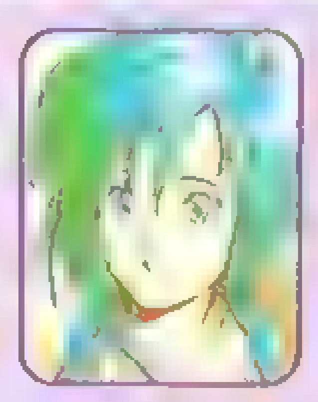
瞧瞧英雄們的酷樣



賽里歐斯

男 15 歲

法雷王國的王子，在他年方六歲的時候，因為怪獸的來襲而喪父。在十六歲有資格繼承王位之前，他一直待在艾魯阿斯達城中長大成人。

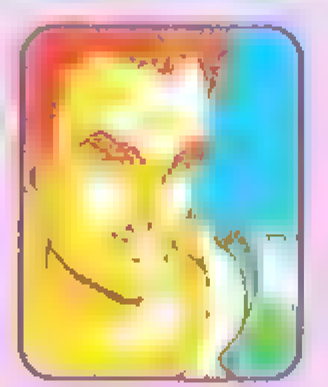


蘇妮亞

女 20 歲

她是反抗軍頭目亞隆的孫女。是一位個性好勝，內心堅強的女英豪。





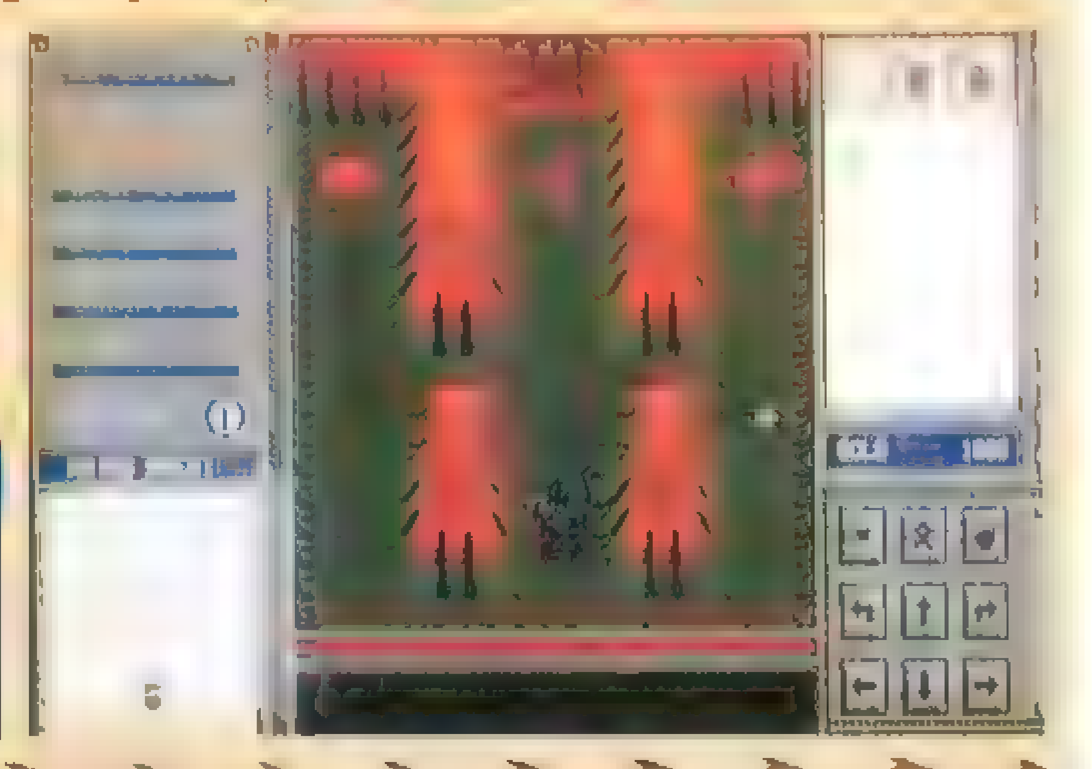
藍鷹

男 30 歲

旅行中的修道士，在途經法雷王國的時候，因為反抗攝政王亞克丹司而加入了反叛軍的行列之中。之後因緣會際地成為賽里歐斯共同行動的夥伴。

復活邪魔

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
ARPG	光碟／磁片	DOS	機種：386以上 記憶體：590KB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V 音效：S 操作：K/M
FALCOM	天堂鳥	未定	



這是發生在一個由偉大的龍所守護著的小國－比特魯的故事。

在街的中央聳立著一座由太古時代就存在著巨大莊嚴的塔，人們圍繞著這座塔建造了這座城市。人人充滿了活力，使得這個城市能蓬勃發展、欣欣向榮。然而此時，一個看不見的陰謀，在城市中黑暗的角落正悄悄的進行著…

在這裡，一個充滿野心的王－比斯塔魯，不滿於現狀，而冀求更強大的力量，以獲得更多的權力，奪取更廣大的國土。

向權力出發?!

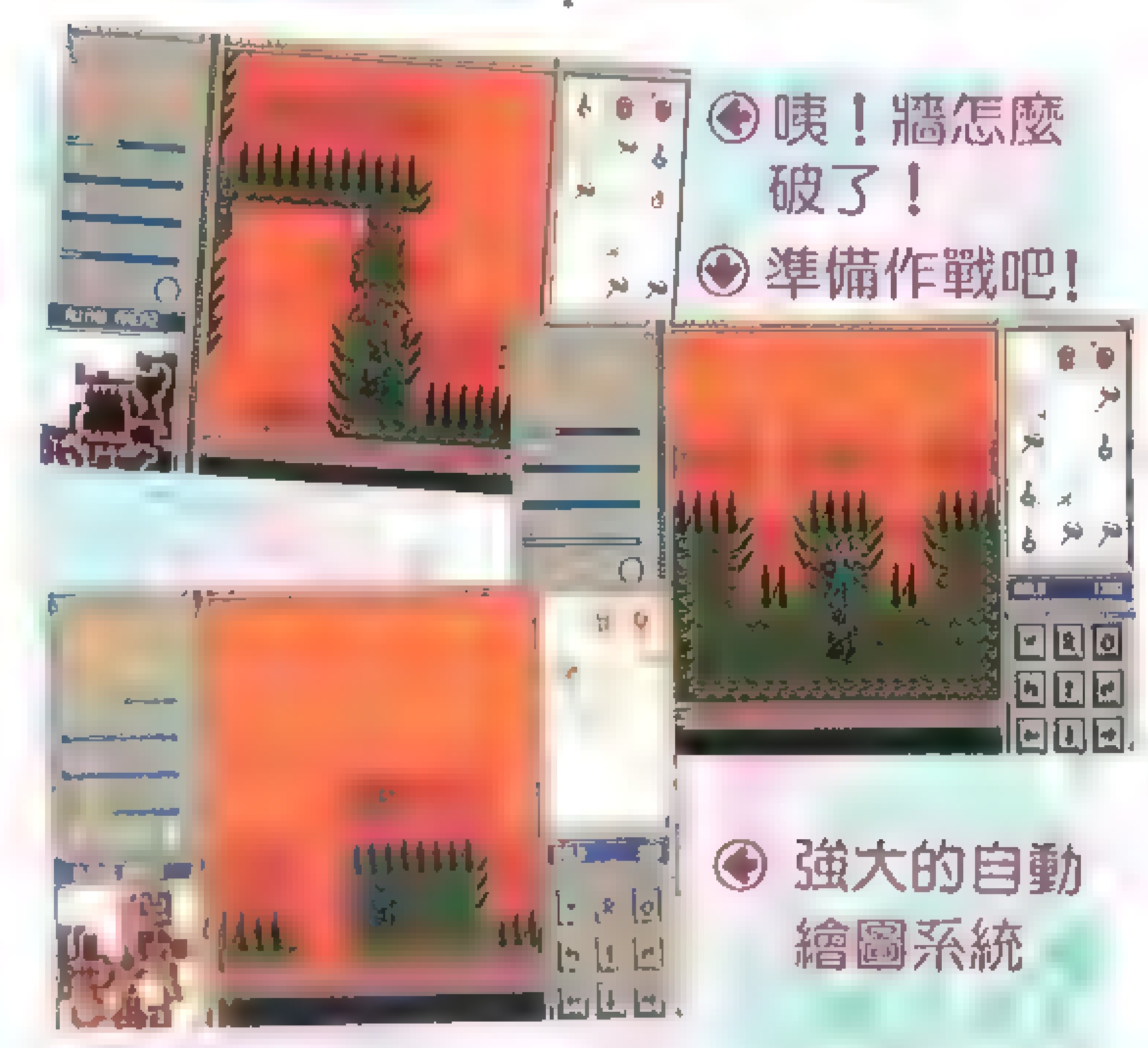
從太古時代即流傳於寺院大僧正之間的傳說…，當這座被當成聖城的塔的頂端，存在著一個連王都不被允許進入的空間，內藏著巨大的力量。王為了要奪取這份力量，暗中派遣調查官進入塔中，最後找到了一本古文書。根據書中記載，王確定了這份力量的存在。雖然國內的學者們曾警告王這個力量的危險，王並不理會，因為王現在已經利慾薰心無法自拔了，為了想要獲得更多的權力，於是王親自帶領軍隊進入塔中。雖然大僧正曾試圖要阻止王的行動，但卻換來了人頭落地的殺身之禍，真是忠言逆耳的最佳典範。

王與軍隊沿著幽暗的塔中通道向前行，最後終於到達頂層一尊龍的石像前。當王向龍要求絕對的力量時，龍回應了王的要求，代價則是王與軍隊均變成了怪物之姿，王到此時想要後悔也以經來不及了。經此大變之後，一夜之間，塔和周圍的地區均深埋入地底之下。隨著時間的消逝，人們已忘了這個悲慘的歷史，然而事件並未就此結束，當時被捲入地下的地底之民，正為了重回陽光的懷抱而蠢動著…

遊戲就是從這裡開始的…

自從在大穴中發現了一粒黃金之後，不知何故，使得昔日沈入地底之下的塔，今日卻變成了埋藏寶藏的寶庫，吸引不少貪婪的人喪身於此，雖然前去尋寶的人都屍骨無存，但是前仆後繼想要發財的人卻從未間斷過。某日，在夕陽的餘暉之下，一個流浪的劍士獨自來到了這裡。

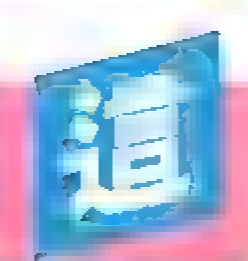
這位劍士名叫阿雷斯，是一位專以捕捉犯人為業的賞金獵人，來到這個頗俱盛名的尋寶處，希望能捉拿幾個較具價值的通緝犯。當他來到了大穴前時，無巧不巧地，遇上了一位女魔法師－朵拉。因為阿雷斯被懷疑涉嫌殺害她的師父，因此她對阿雷斯懷著很深的敵意。兩人一言不和，就打了起來。而當朵拉所發出的一枚火球不小心沈入大穴中後，突然間發生了地震，兩個人都落入了地底之下…

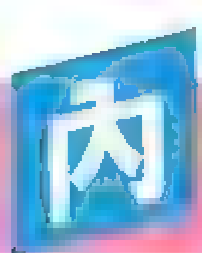


咦！牆怎麼破了！

準備作戰吧！

強大的自動繪圖系統





本遊戲是日本有名的軟體製作公司—Falcom 的A · RPG大作。只提 Falcom 公司，或許還有人不是很清楚，但若提起 Falcom 公司的超級巨作—英雄傳說和 YS 兩大系列，相信大家就都很清楚了。Falcom 公司製作 RPG 遊戲的表現，是大家有目共睹的，而這套遊戲，更是 Falcom 公司嘔心瀝血的作品，直可媲美英雄傳說與 YS 兩大系列，是一套可與其鼎足三分的遊戲。

漂亮的遊戲畫面自不在話下，而簡單的操作界面，精彩的故事內容，更是其能在繁多的遊戲中占得一席之地的重要本錢。支援鍵盤界面操作，也可以一隻滑鼠玩到底，隨玩家自己喜歡，可說是相當貼心的設計。或許自動繪圖功能在今日的 RPG 世界中已是司空見慣的功能了，但…能自動行走到您在地圖上所設定的地方，這項功能很少見吧！

遊戲中所使用的武器，可不再是平常所見的超特集品—萬用不壞的了，要是不注意一點，可能就會發生要你施展空手奪白刃功夫的時候了。遊戲中最特殊的一項設計，大概就是休息這項指令了。遊戲設計您在體力不足時，可以立刻休息來恢復體力，這樣一來，您就不必再擔心四處找不到旅館休息了。休息中，時間照常經過，這是否也意味著休息中敵人會照常向您進攻過來呢？看來，休息時還是得要慎選地方才是。

遊戲中各式商店，別忘了去「補貨」喔！



步步危機，腳下留神

該怎麼辦呢？

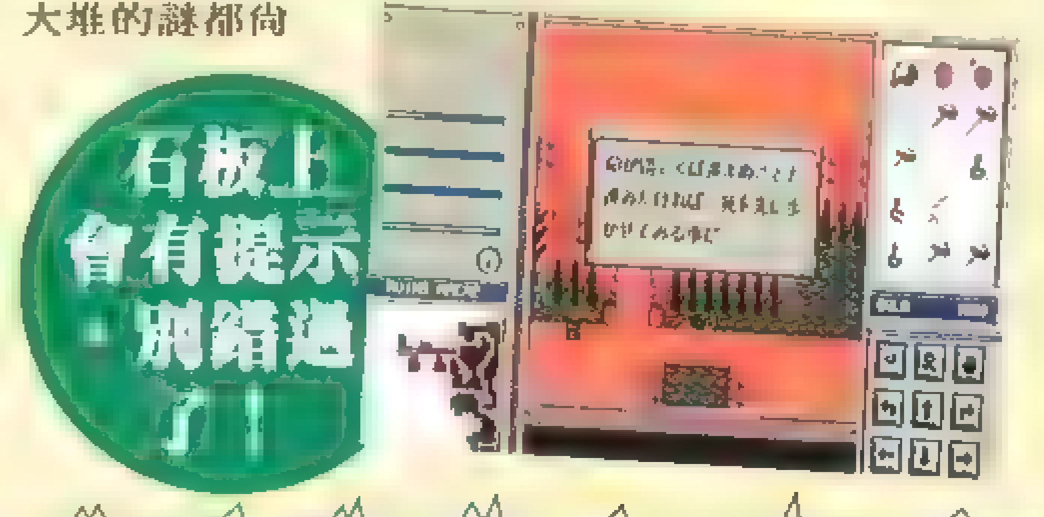
〖多樣的迷宮地圖、豐富的謎題陷阱〗

提起 RPG 遊戲，最令人感到到害怕的，就是單調一成不變的迷宮，及不須使用大腦就可以過關的謎題了。Falcom 公司設計地圖的功力，是大家都可信賴的，而遊戲中各式各樣的謎題陷阱，若您不花些心思，實在不是這麼容易就能解決的。舉例來說吧！開關的前面有洞穴，你想要打開開關，卻又過不去，這時要怎麼辦呢？又石板上寫著「太過自信者，將為山所欺」又是什麼意思呢？「迷走的間」究竟是麼樣地方呢？「能得到惡魔幫助的空間」又是指哪裡呢？一切一切的謎題，都要您的睿智去解決。

在 RPG 中如果要施魔法，首先就是要記憶該項魔法，再來就是要消耗所謂的 MP 值才能使用，如此一來，當您想施魔法，偏偏卻已經耗盡所有的 MP 值，這時您要怎麼辦？本遊戲的魔法系統可以分成兩份：一項是與傳統魔法系統相仿的捲軸系，施用魔法時需要消耗 MP 值；另一項魔法系統是類似道具使用的方式的戒指系統，使用時完全不會耗用您的 MP 值，但是卻有使用次數的限制。這樣一來，雖然您的等級級數不是很高，只要您拿到具有強力魔法的戒指，您也可以成為一個厲害的魔法師了。只要能夠善用這兩種魔法系統，相信您就不再會陷入不能使用魔法的困境了。

本遊戲的最終結局，是要逃離這個人間地獄。然而，古文書最後的下落呢？賦予王力量的龍的石像到哪裡去了呢？…這一大堆的謎都尚待玩家來解決，相信這款遊戲將會是炎夏酷暑中的一股清泉，伴你渡過這個漫長的夏日，當你解決了所有的謎題、逃離了這個地獄之後。

或許，在某個未知的年代，故事又會再重新上演喔！或許…或許…有太多的或許與未知，就讓咱們來引頸等待這套遊戲的問世吧！



石板上會有提示，別錯過了！

八女神物語2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SLG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：S/G
天堂鳥	天堂鳥	九月	操作：K/M

天堂鳥公司因爲全心代理日本 98 遊戲，而在自製的遊戲中沈寂了好一段日子，讓許多玩家都以爲天堂鳥從此不再做自製遊戲了。但是沈默並不代表從此銷聲匿跡，經過這時間的休整和構思，在衆望所歸之下，天堂鳥將重新推出自製遊戲，而這套重回江湖所推出的第一套大企劃，就是『八女神物語 2』！現在筆者就把手中所得到的第一手資料，趕緊分享給各位玩家們了解。

『八女神物語 2』延續著上一代的劇情，太陽神之子阿卡迪亞將黑暗魔神法拉逼入絕境，準備給予最後的一擊。可是因爲勝利在望而疏忽大意，被法拉乘著那只有萬分之一的機會脫逃了。爲了不讓黑暗魔神法拉有東山再起的機會，也爲了彌補這次的過失，阿卡迪亞立刻和八位女神組成討伐隊，爲阻止黑暗再度降臨而出發。



可以加入的龍伙伴
龍的化身一吉爾

高解析的超級戰略遊戲

不論是日本 PC 98 上的遊戲，或者是由國內業者自行研發製作的遊戲中，只要是上了高解析256色模式的 RPG 或是 SLG，不是畫面嚴重延遲到難以忍受的地步，就是要求配備至少需要486以上的機器以及 8MB 以上的記憶體；雖然說 486以上、8MB 的記憶體就可以執行，但是那種「龜速」與跳格的現像卻是讓人難以忍受的，而因爲這種種的限制對一些配備較差的玩家會造成極大的困擾，對那些要求高配備的軟體望之卻步，而爲了玩遊戲而去替電腦升級總是覺得心痛萬分，因爲時代日心月異、資訊的腳步更是如梭，常你剛花了大把鈔票添購配備，卻發現更新更好的機器又紛紛出籠了，荷包總是趕不上歲月的腳步。

而『八女神物語 2』的製作方向，就是朝著體恤玩家口袋中的 MONEY 爲主，無需人手「潘婷」，即可輕鬆上機。『八女神物語 2』標榜著 640 × 480 256色高解析度畫面的戰略遊戲，如此一來玩家們鐵定會擔心自己的配備是否能使用這套軟體？其實玩家們並不用著急，由『八女神物語 2』的程式設計師口中得知，『八女神物語 2』只需要 386 以上的機種和記憶體 4MB，就可以跑的很順暢了，而且程式還會自動去偵查玩家的機種，而配上適合的速度，不會出現在386電腦上跑特別慢、在586電腦上跑特別快的情形。筆者在親眼看過『八女神物語 2』展示用的 DEMO 之後，可以向各位玩家保證這絕對不是胡扯蛋，再不久之後您就能親自看到『八女神物語 2』展現其高解析256色的威力了！



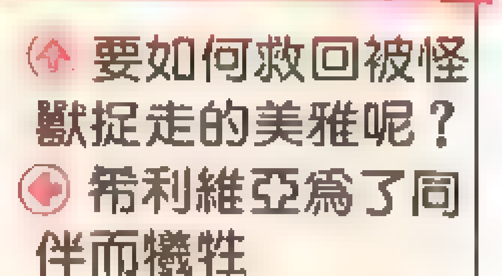
地獄守護神一煞伊
魔王的三大護法

以戰略遊戲而言，戰鬥佔了相當重要的部份，以筆者的觀點來說，我認為發生戰鬥所在的地圖，在製作上絕不能馬虎。但以往的戰略遊戲中，很少有遊戲去重視戰鬥時所用的地圖，都是以粗略的製作方法來帶過去，真是名副其實的『地圖』，一點真實感都沒有。不過這在『八女神物語 2 』中讓筆者完全的改變上述這種看法，不但在地圖的繪製上十分的講究，還大量的使用流動色盤的功能來製造特殊效果，燃燒中的火焰、澎湃的水流以及致命的流沙等等，這一切的一切都是那麼的真實，令人讚嘆不已。玩家您會發現，您已經不是走在單純死板的『地圖』上，而已經和劇中人物一起融入『八女神物語 2 』的世界中了。

『八女神物語 2 』採用 SUPER VGA 256 色模式，也使得地圖更加鮮活，十分的精緻，從這些



地圖中可以看出製作小組所費的心思，實在應該多多給予鼓勵。也許自『八女神物語 2 』以後，地圖再也不是附屬產品，而真正成為遊戲中一份子了。而一般的戰略遊戲總會流於枯燥、單調、死版的敝病，在這套遊戲中將讓您對戰略遊戲有新的看法，遊戲中不但有氣勢磅礡的戰鬥場面，更有感人肺腑的愛情故事。別說是玩家們，就連筆者我也非常期待這套遊戲的誕生。



要如何救回被怪獸捉走的美雅呢？



希利維亞為了同伴而犧牲



戰爭結束了，回太陽神殿吧！

大家一起來幫忙重建家園

在 98 的遊戲之中，不論是 RPG 或者是 SLG，在每個階段結束時都會秀幾張過場的 CG 來讓玩家輕鬆一下。而天堂鳥是以代理 98 GAME 出名的公司，因此不能免俗的也使用了這一招，這些 CG 會在遊戲中幾個重要的地方展示出來。這些過場圖片的繪圖水準相當的不錯，雖然沒有日本 CG 那麼驚人的功力，也不至於畫的太丟臉就是了。

遊戲雖然是承襲上一代的故事發展，但是阿卡迪亞、精靈美雅及八位女神的造型都做了大幅度的修改，美型度比起上一代更是毫不遜色，而且遊戲中的每一位女神，都相當地有個性，除了漂亮動人之外，更有強列的個人特色喔！相信玩家們會相當喜歡的。在地圖上小人物的刻畫鉚細緻，一眼就可以分辨出是哪個角色，不會有攪亂玩家視聽的『功能』出現。

貼心的系統設計

『八女神物語 2 』在攻擊和魔法上都是用動畫處理，雖然不大但也相當的精彩，尤其是施展魔法時的動畫，相信一定會滿足玩家挑惕的胃口；而在戰鬥的場景中，有不少攻擊的大動畫，使用起魔法來非常的痛快，這些動畫的效果相當華麗，但是這些動畫的演出都相當耗時，所以在不想浪費時間的情況下，遊戲還設計了可以將動畫關閉的指令，讓玩家可依照自己的需求來調整。整體來說美術方面比起上一代有很明顯的進步，且在製作上十分用心，可以期待『八女神物語 2 』會有不錯的表現。

『八女神物語 2 』在許多方面都有很大的突破，其他方面也有相當優秀的演出，天堂鳥為了這套遊戲下了很大的苦心，相信玩家在PLAY這套遊戲時一定能感受的到。可惜筆者手邊沒有充足的資料，不能進一步來為玩家們介紹這套不錯的戰略遊戲，尤其是有關界面和操作方面，實為可惜。不過可以跟各位玩家打包票的就是，『八女神物語 2 』的表現絕對不會令您失望，讓我們一同期待天堂鳥自製的第一彈『八女神物語 2 』的上市吧！



美雅與阿卡迪亞終於團圓了

天使的午後 轉校生2



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
JUST	天堂鳥	八月	音效：S 操作：M

一般遊戲集錦給人的印象，似乎只是將一些爛遊戲湊合湊合放在一起而已，幾乎是沒什麼遊戲性與娛樂性。而現在所要向各位玩家們介紹的這套遊戲，雖然也是由三部作品所組合的集錦，但可別以為這也是一款粗製濫造的遊戲合集喲!!

三合一集錦 一次送給您

雖然遊戲中的每一個故事並不是很長，但是劇情結構卻都很完整，可以說是麻雀雖小，五臟俱全喔！其中所收集的三套遊戲，每一套都各有其特色，尤其表現在出色的美工編輯上，不但色彩鮮艷異常，桌面也增加了花色設計，可以看到出版公司認真用心的地方。

相信大家對H-GAME的代表作之一—「天使的午後～轉校生」系列的大名絕不陌生吧！挾著「天使的午後～轉校生」的餘威，「JAST」又再接再勵，出版了「天使的午後～轉校生2」，玩過轉校生的玩家一定知道她的魅力所在，相信轉校生2會給你新的挑戰，而與轉校生無緣的玩家，可別再錯過了喔！

三套不同風格的遊戲

漂亮的妹妹 盡在遊戲中

「JAST」「天使的午後～轉校生」系列的美工一向為人所稱道，脫離傳統的表現方法，為日式畫風做一新的詮釋，甚至已經成為一種新的美工畫法了。「天使的午後～轉校生2」延續此一特別的畫風，在美工上的表現，自然是不在話下了。細緻的畫工，再加上鮮艷的色彩，絕對可以讓您看到眼花撩亂，目不暇給。再加上此次於遊戲背景後面的外框，又配上各式各樣的花色，不再只是單調的灰色，使得整個螢幕看起來更加地生動活潑了。

玩H-GAME，大家最重視的，大概莫過於人物的表現了，如果遊戲中的人物平淡無奇，甚至可以稱得上醜陋，相信沒有人能夠提得起興緻玩下去。然而，在「天使的午後～轉校生2」中，是不會發生的，玩過「天使的午後～轉校生」的玩家們，絕對會支持這個講法。在此遊戲中賣力演出的各個佳麗，正人如遊戲名般的，擁有一副清純如天使般的面孔，以及成熟嫵媚魔鬼賜予的身材，絕對可以滿足您無盡的幻想空間。



娛樂性十足 讓您欲罷不能

若一個號稱 H-GAME 的遊戲，只是一堆圖片的集合，而毫無內容可言，相信很多人都會贊成還不如看A片還來的實在。一個好的 H-GAME，一定會有一個引人入勝的故事劇情，能使人流連忘返於其中，甚至還能自得其樂。關於這一點，雖然「天使的午後～轉校生２」中的每一個故事並不能說是很長，但卻足以使人沈迷於其中，不能自拔了，玩家們不妨試試。

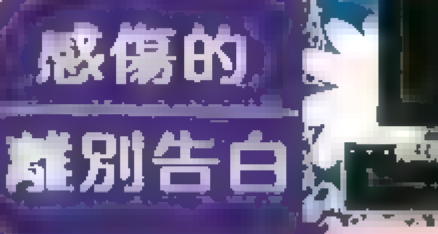
在「天使的午後～轉校生２」中，總共收錄了「愛情 CALL IN」、「校園實錄檔案－恭子的勝利」、及「學校有鬼？」等三套。不用說，延續該系列的「優良傳統」，精彩圖片是絕對少不了的，內容也是非常地限制級，所以，未成年的玩家們，就請你們要自愛了。

◉哇！體育時間耶！

◉擺個POSE照張相吧！

1 愛情 Call In

本篇中你所扮演的，是一個與繼父的女兒－梢相愛的人，為了工作的關係，即將要代替繼父，到外國出差五年。然而出差的當天，正好是梢參加音樂會的日子。為了參加這個音樂會，梢每天都很認真地練習。遊戲的最終目的，就是要將你即將要出國的這個消息告訴梢。為了要告訴梢，就必需到學校找梢，而你要如何找到她呢？就要想辦法用盡各種的「手段」。不過你可要注意一點，如果你被老師發現的話，梢可是會棄你而去哦!!





2 校園實錄檔案－恭子的勝利

你和青梅竹馬的恭子之間，感情一直都很和睦，然而在某一次上學途中，你遇見了富家女琉璃之後，你就對她一見鍾情了。為了要探聽琉璃是何許人，你將會四處奔波，並遇上許多「事件」（當然免不了要…），最後在某個 DISCO 舞廳，從不良少年手中救出琉璃之後，你就要在恭子與琉璃兩個人中作出一個抉擇。究竟是琉璃會雀屏中選呢？還是恭子能逆轉獲勝呢？一切都操之在你的一念之間。



3 學校有鬼？

奉校長的命令，為了要調查學校中女學生夜晚時的「怪異行動」，而潛入學校中偽裝成老師的偵探，就是本篇中玩家所要扮演的角色。一開始，好奇心旺盛的女學生，記者祐子會要求你協助解決室友聰美的「怪異行動」。為了要發現事實的真相，你要用許多的「方法」（一些特殊的手段）才能過關。

大家對「天使的午後～轉校生」的操作系統還記憶猶新吧！種種仔細的動作設定，是否讓您在玩的時候，感到血脈噴張呢？是否詳盡到令您無法自已呢？秉承「天使的午後～轉校生」的操作系統，「天使的午後～轉校生２」的操作設定也是非常的詳細，舉凡每一個動作的設定，都非常的刻劃入微，各個步驟細分的程度，相信一定可以滿足您的切身需要。這絕對的絕對，是兒童不宜的，而且也不適宜十八歲以下的小大人們，就算是您已經成年了，也還請玩家們自我克制一下，以免…興奮過度了。





不一樣的大富翁式遊戲，可透過數據機與友人連線，有職業可轉職、升級，十多種土地利用的方式由你選擇，三張地圖可隨意遊走，各種法術、道具使你無往不利，最大的遊戲自由度，讓你真正享受到 RPG 的樂趣、探險尋寶的刺激以及當大富翁的過癮。

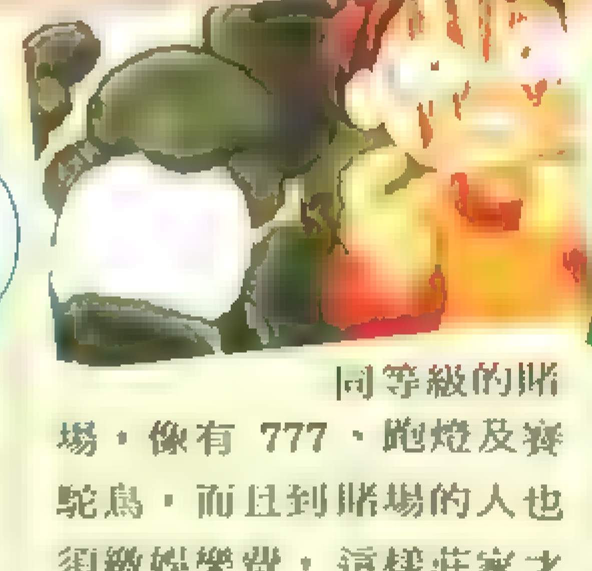
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/M/S 操作：K/M/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊　貓	熊　貓	八月中旬	

故事
就是這樣開始的…

埃及第十八王朝阿瑪那王的寶藏，在墓穴中沈睡了幾千年，終於有一個土人在無意中拾獲其墓穴大門的鑰匙，在交給族長時，卻不小心被考古探險隊發現而曝露了此墓的所在，於是想來此墓穴一探究竟的人從東南西北蜂湧而來，因為各方人馬的爭奪，使得族長手中的鑰匙因而失落；這些人馬包括了曾來非洲探險尋求貝寧國王寶藏失敗的拿破輪、吸特樂、買單娜及福耳魔斯，而因保齡球大賽而慘敗的宮澤不理會也加入此次探險，此外還有黃飛紅、張黑、小魔女、趙子龍以及最初拾獲鑰匙的土人利酥，看誰能先找回鑰匙進入墓穴，這場寶藏追逐賽就此展開…

在探險的初期，須在非洲大陸建設好自己的土地，準備好自己的裝備；土地的利用比一代增強了許多，像種植地、開採地除了可選擇自己喜愛的項目外，當再度走到時，還可將原項目升級，不僅如此，而且玩家若踩到他人的土地，即使是種植地或開採地，都一律要繳交參觀費，競爭會更加激烈，在旅社方面也增加了許多等級的建設，像旅館、三星級飯店、五星級飯店及渡假中心等，有的建設甚至可以三連地合蓋呢！在賭場方面這次也加入了不同等級的賭場，像有 777、跑燈及賽駝鳥，而且到賭場的人也須繳娛樂費，這樣莊家才不會賠本，不過玩家仍有機會將莊家的賭場變成自己的。農作物和礦產的交易採用期貨的方式，想要拿到好價錢，可要好好盤算盤算。

非洲探險 2 可以享受到尋寶的刺激，享受當上大富翁的快感。在此代加入了 RPG 的要素，像職業等級，玩家可以選擇自己的職業（有八種），依據職業的屬性會升級，隨著等級的增加，會增加裝備、法術及道具的攜帶數，也會增加建設的生產量或是收取的費用。如果你選了一個棉花大王的職業，每次升級除了增加攜帶數外，你所種植的所有棉花田地，都會依據等級提高產量，而且玩家還可依據自己目前的土地狀況，來決定是否要轉職，改變職業，這也使得遊戲自由度提高了許多，可以給玩家很大的空間去發揮，想玩成什麼樣子，完全由玩家來決定。而且在介面設計上，這次還可以隨意調整介面的位置，看你要放在那裏。









探險過程多艱險、尋寶裝備不可少

非洲探險２的裝備，一樣是子彈、藥品、土人和糧食，這些裝備除了是進入尋寶的要件外，還有其實質的道具用途。子彈可對在同一畫面上的猛獸或是對手使用，若是射擊在猛獸上，則會使猛獸離開他的位置，這可保護自己避免和猛獸踩在同一格而受傷，對對手射擊可使對手受傷。而藥品便是回復血液值的用品，至於土人則可用在土地上，增加產量。即使裝備齊全了，也可選擇是否要進入內圈，所以可以自由決定要攜帶多少裝備進入叢林探險，找到阿瑪那王墓穴的鑰匙後，再進入墓穴去尋得寶藏。所以探險是要經過二次關卡，此次是由骰子來決定玩家走的路，每一步都有不少的變數，而且這次的寶藏是在墓穴的終點，途中危機重重，所以奉勸玩家裝備還是多帶些。



人性化的介面，可上下左右更換位置！

看黃飛鴻施展變身術，把小魔女變成豬了！

獅子大開口，拿破輪有難！

非洲騎駝鳥、大西洋探險

在外圈的大陸上，也設計了幾個岔路可先讓玩家探個小險，分別有古墓、金礦山、海市蜃樓、叢林及大西洋探險，有的是大起大落，有逆轉的機會哦。在非洲大陸探險本就危機重重，如果能買個駱駝騎騎，應該會安全許多，也會走得較快。你是否也想來趟非洲之旅呢！

這邊的主角人物

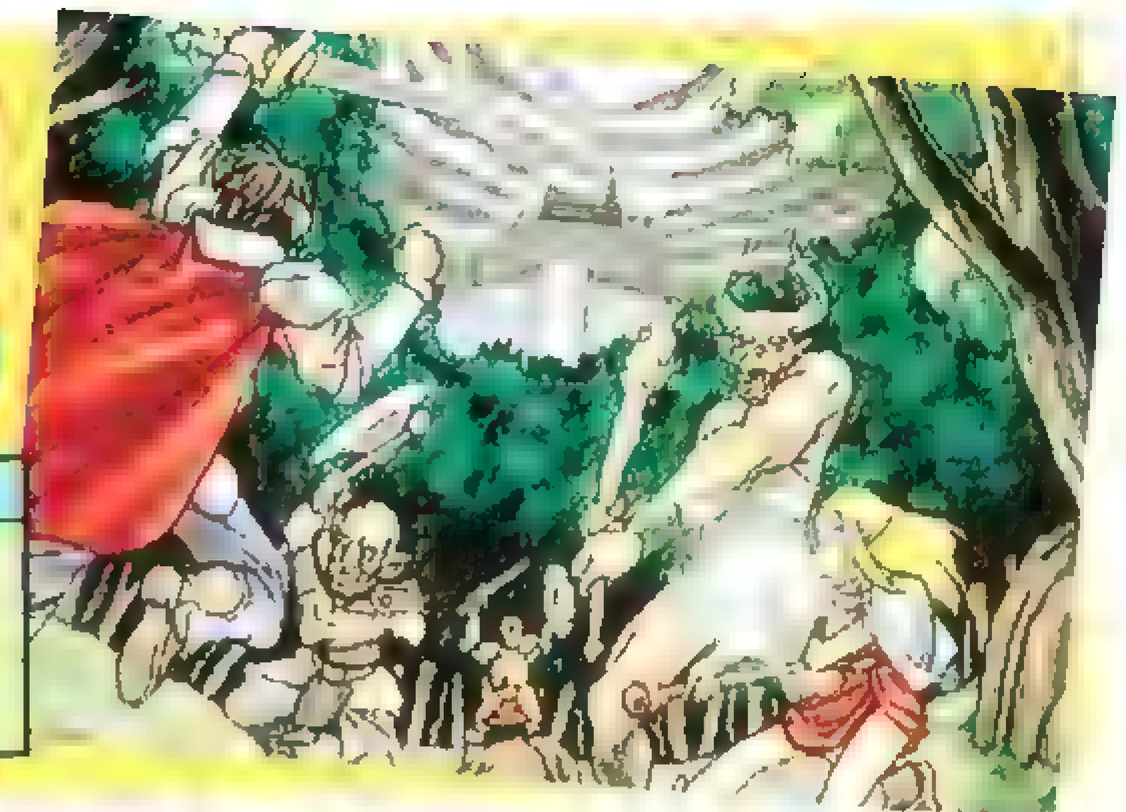
小魔女　趙子龍　黃飛紅　利酥　吸特樂　宮本不理書　拿破輪　張黑　福耳魔斯

進入農產交易所，玩玩期貨，算算這次賺了多少！

賭一賭碰碰運氣！

有沒有興趣蓋個俱樂部呀！

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	磁片／光碟	DOS	機種：未定 記憶體：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：未定 音效：未定
JANIS	歡樂盒	未定	操作：未定



回溯到五百年前的往事…在那個劍與魔法的世界裡，一個巨大的王國席捲了整個阿爾泰史塔大陸。但就在此時，境內的王國突然從地圖上消失了蹤跡。不知何時起，出現了一個關於繼承王國的預言…



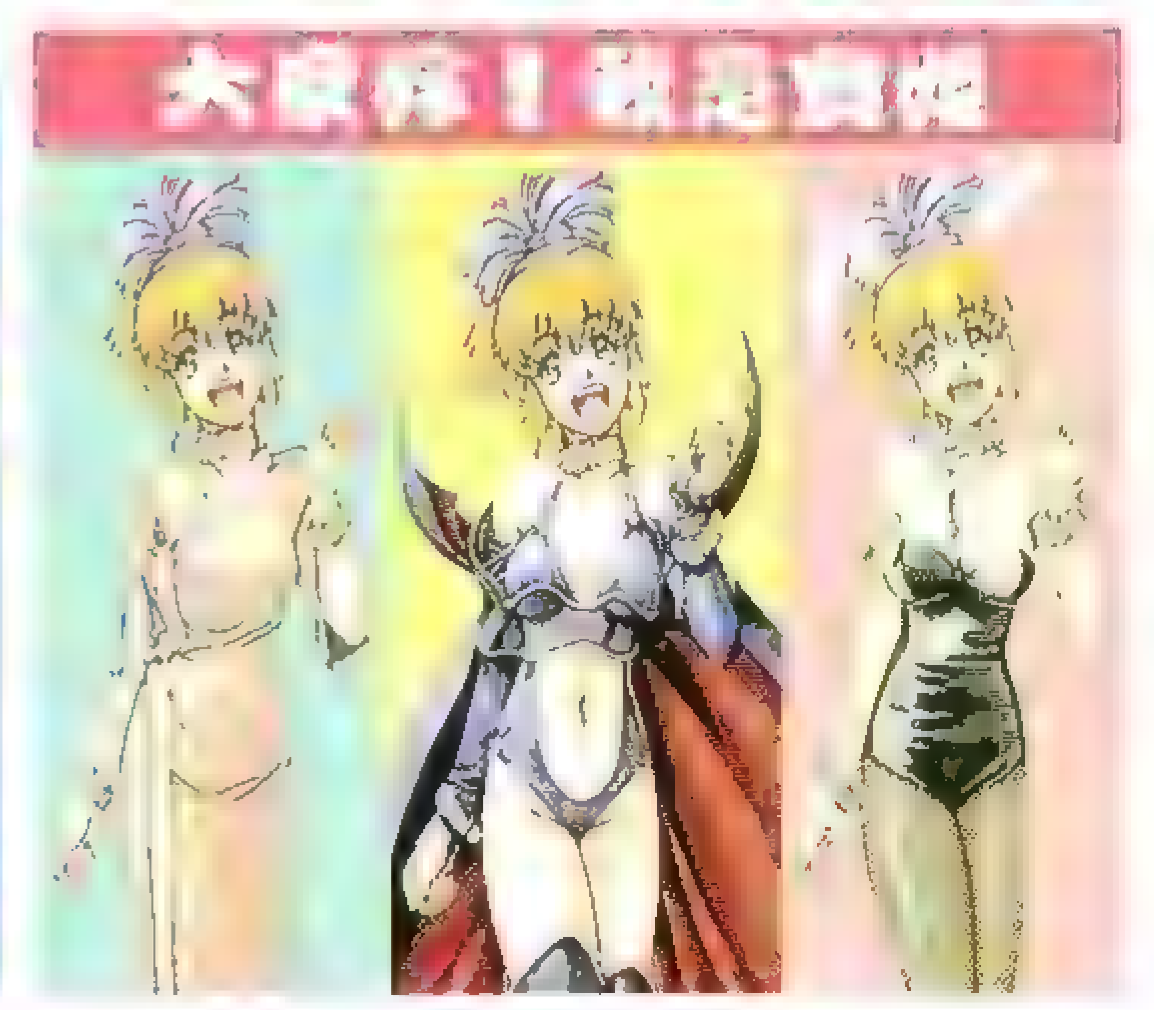
公主復國記

安美是一位具有古代王朝－維多利亞王國血統的後裔，她從小就被其養父－拉斯布欽怪僧所收養。有一天，她從拉斯布欽的口中，得知一件重大的事情。「你並不我的孩子，你是現今已滅亡的古代王朝－『維多利亞皇室』血脈的正統繼承者，這才是妳的眞正身份。該是妳開始冒險旅行的時侯了！妳必須解開維多利亞王的遺言之祕，那是促成皇室再次興盛的關鍵。另外，位於半山腰的村莊裏，有過去維多利亞皇室隨從的子孫。妳一定要去那裏找到以前皇家的侍者，才可以前往『王室山谷』。就這樣，安美便被半強迫似的下山去了！

然而，關於維多利亞王朝仍有不爲人知的秘密、暗中試圖殺害安美的奇怪人物、刺殺第一代維多利亞王，一度被人類從魔界召喚回來的阿利歐克。

當然，玩家所扮演的安美，並不是孤單的！在旅程當中，有四位曾服侍維多利亞王的精靈王和魔神阿克爲了幫助安美，在此時復活了！

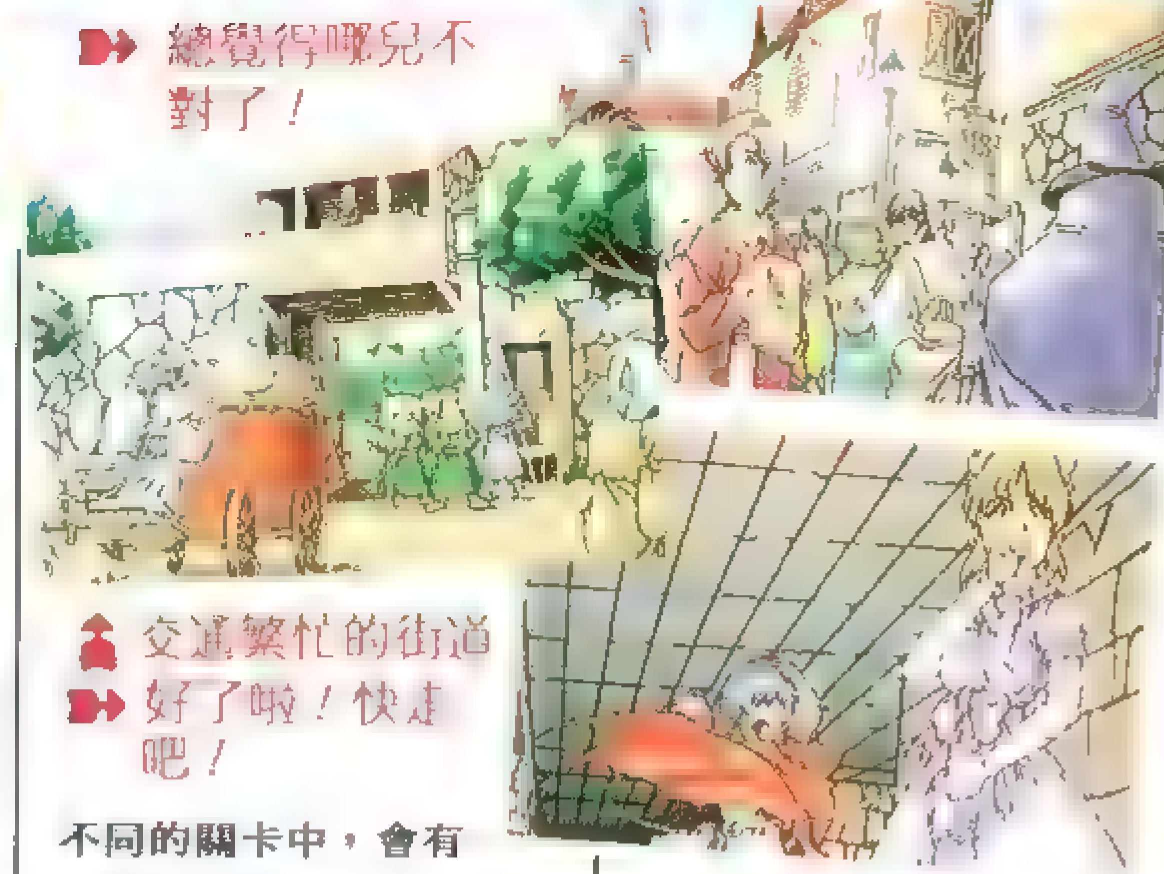




別出心裁的介面設計

精緻的操作介面、漂亮的畫面、豐富的遊戲內涵…歡樂盒與日本JANIS公司合作，將『歡樂天使』以最完美、完整的中文貢獻給各位玩家。在炎炎夏日之中，伴您渡過這個漫長的暑假…，遊戲的操作方式很簡單，只要以一隻滑鼠就可以完成整個遊戲。不過，內容可不簡單哦！在操作介面上，您可以看見女孩子的眼睛－那就是查看嘛！滑鼠指到女孩子的嘴巴的框框時，就是對話嘛！腳呢？就是移動嘛！像這樣體貼的設計，倒是很少見的喲！在遊戲中有一種所謂的（三分鐘測驗）所謂三分鐘測驗就是「限時考驗」。

在畫面上以游標找出畫面上女孩的「計算」、「猜謎」和「感覺」三部份的感應，在畫面上的「失魂量測計」便會上升。當量測計達到一定程度，就必須更改姿勢！如此反覆直到厭煩爲止。時間只有三分鐘。能看到什麼清涼畫面，視玩者的技術而定。如能選用特殊而適當的冒險方法則愈能…現在講太多就不好玩了！每個

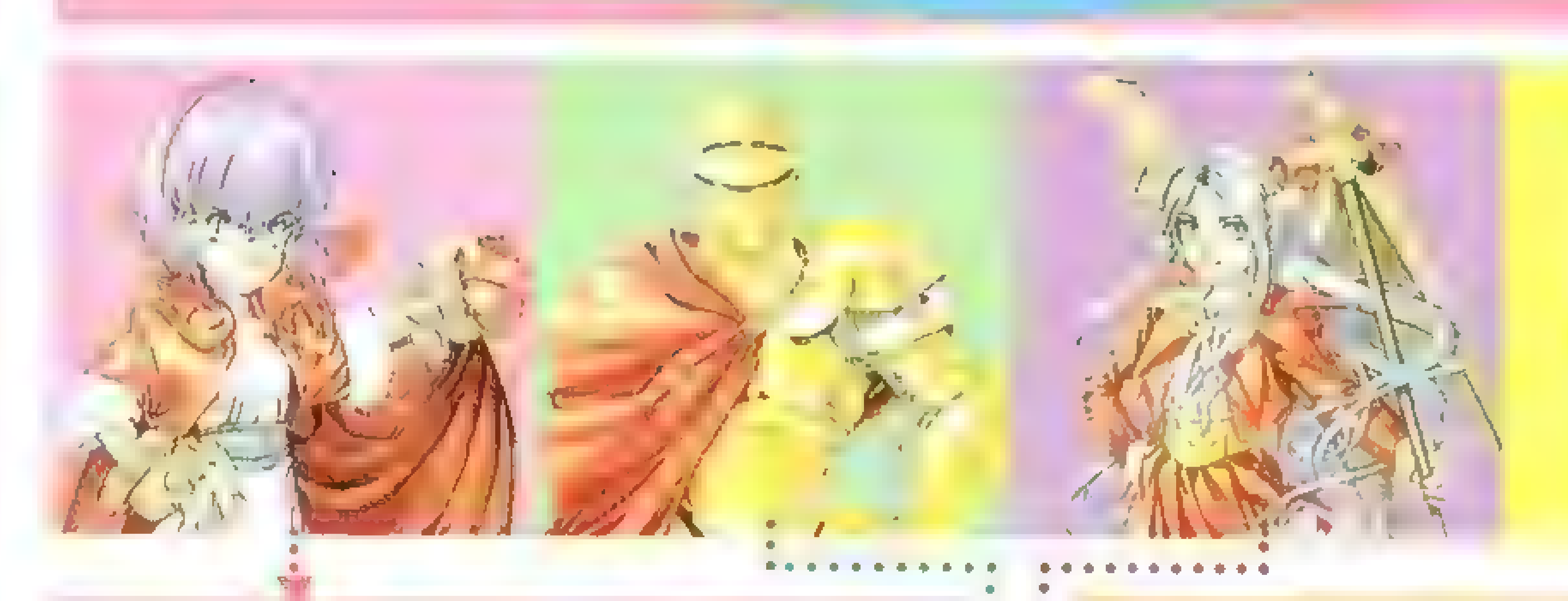

總覺得哪兒不對了！

交通繁忙的街道

好了啦！快走吧！

不同的關卡中，會有不同的出場人物，有性格陰沈，長於智謀、策略。屬水的美迪兒皇室公主、有本性開朗、親切、可愛的小女孩。最喜歡小點心，屬風的德先公國的公主、還有對社交毫不關心嫻淑大方的美女…等等。您所遇到的各式各樣的人物，串成一個夢幻世界，你如何去解開那一連串的謎題、考驗呢？『維多利亞王國』是不是能復興呢？加油吧！

主要登場人物




安美（安美•拉斯布欽）

是一位在印度山區被怪僧－拉斯布欽撫養長大的女孩子。她眞正的名字是「維多利亞．安美」，也就是消失的維多利亞王朝的後裔。有自信、固執、態度傲慢，獅子座O型。

寶姬

所謂的千金小姐，因爲世代出世於前維多利亞王朝，所以擁有正統的隨從世家，是出身名門的姑娘。在維多利亞王朝的復興之中，註定是安美的隨從。山羊座B型。

達克洛德•阿利歐克

是烏合之衆軍隊的從屬神。是可怕的黑暗破壞者，也是橫行地面的魔族之長。若在契約戒指上封入魔力，阿利歐克便能在地面上發揮出與魔界相同的實力。在眞實世界中能以一般的形態化身，而本來則是惡魔妖婦的樣子。擁有能破壞全部原子的「惡魔之槌」。

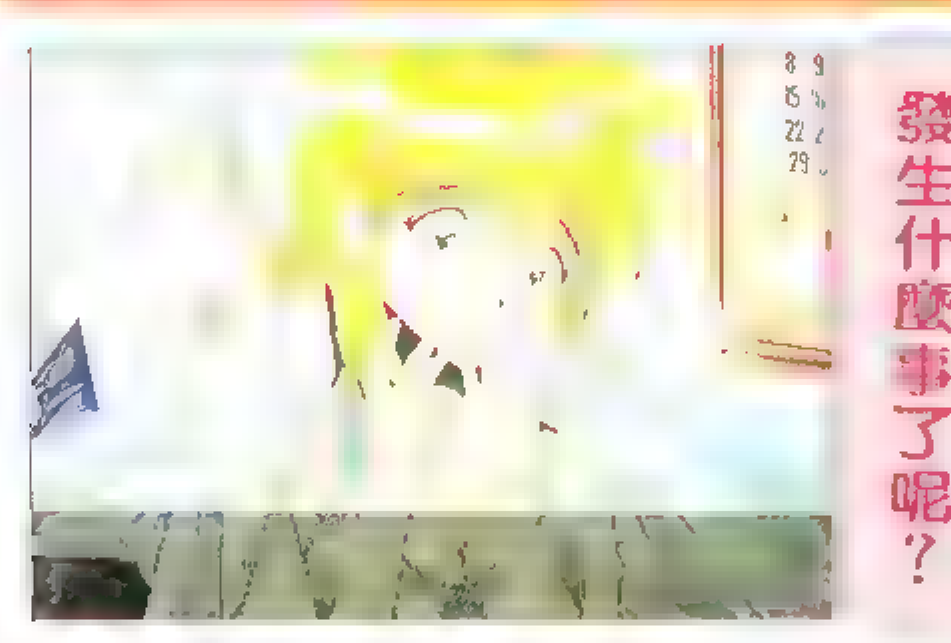
第一代寶姬（理查德•柯內里阿斯•寶姬）

維多利亞王的忠實隨者。當維多利亞王還是英雄的時侯便在旅途中伴隨著他。爲了照顧維多利亞王的健康，自己粗茶淡飯過日子，是個非常有名的忠臣。一直以來，維多利亞皇家的隨從都習慣冠上「寶姬」之名。皇室滅亡後，關於這位忠臣的傳說仍未絕跡，甚至仍有很多市井小民嚮往維多利亞王朝的這段往事，而將寵物取名「寶姬」。

無名指の教科書







發生什麼事了呢？

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS/WIN95	機種：486 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
ACTIVE	巨鯨科技	十月	音效：S 操作：M

96 年是國際戀愛年，從好來塢影城到巴黎時裝界，「純情的愛」是 96 年所有創意的源點。因此，日本 ACTIVE 推出了一隻新作品「無名指的教科書」，就是描述男女關係冒險的純愛模擬遊戲。

看到故事標題中的「無名指」，請不要想歪了。在日本，無名指正是戴上結婚戒指的手指，因此每一個女孩子都對「無名指」懷抱著極大的期盼。如果你是一位善解人意，會使女孩期望你將戒指戴在她的無名指上的男人，那麼你將會是一位成功的男人。當然，如果不是這樣，而你又希望能獲得這樣的結果，那麼這個遊戲中的模擬和奇遇將會是你最好的訓練；至於無名指和教科書之間有什麼關係呢？嗯，這就請你一邊玩遊戲，一邊思考啦！

玩家扮演的主角與主要的三位女孩子都是高中生，故事發生在楓葉轉紅的秋季。由於他們學校成績的取得方式很特殊，因此已經獲得足夠畢業成績的學生們都閒著發慌，咱們的遊戲就是從這裡開始的。

運用您的睿智吧！



主角武田俊夫是個唸學分制的高中生，只要修到足夠的學分就可以畢業，因此當學分修的差不多時，剩下的日子就會變無聊的。就像現在的高中生總是在嘴邊掛著一句「眞無聊，沒什麼特別想做的事」一樣，主角俊夫正是典型的現代男孩；他的雙親因為工作的關係，被調到偏遠的鄉下，按照常理，這正是俊夫為所欲為的大好時機；但，不料，俊夫家裡的冰箱總是裝的滿滿的…也就是說，俊夫並未因為父母親不在身邊，而放縱自己。有時候，為了做飯，他會出門買菜，竟然和市場裡的阿婆無話不談，再這樣下去，俊夫大概很快就會和一般的家庭主婦沒什麼兩樣啦！

當每位學生都為自己畢業後的出路而煩惱時，主角『俊夫』卻悠哉遊哉的四處閒晃著。因為，他根本就沒去考慮過是否能畢業？或者高中畢業後要做什麼才好之類的問題。

由你來擔任主角『俊夫』，在選擇最理想的路徑之後便可進入劇情中；你是否能夠愉快的暢遊，以及主角『俊夫』是否會有一個幸福快樂的結局，就全看你的了！



俊夫的死黨幸宏

主角的管家，好年輕喔！

多重路線・劇情 百玩不厭

「無名指的教科書」的故事情節單純明快，但是遊戲的架構卻峰迴路轉，曲折迂迴。換句話說，根據分歧點選擇的不同，劇情內容就跟著改變，當然故事結局也就完全不同，這就是所謂的多樣化 H-GAME。

故事中共有十三個結局，會隨著您不同的選擇產生不同的變化，由於每個路徑的所需時間並不是很長，所以即使多玩幾次，也不會覺得煩。在故事當中，泥漿似的分支相當值得玩賞，而舒適氣氛下的談話以及圖案也非常可愛；加上豐富和各種不同的選擇性結局，不但可以把它當成 H-GAME 來玩，也可以當作小說來欣賞；不過，也許有人會忘了進入被忽略的分歧點，故將所有十三種進入不同結局的分歧點列出來，將會有助於進入特別為你準備的精彩劇情中。

遊戲是以模擬訓練為主旨的 AVG，相當重視戀愛過程中純愛的感覺。登場的主要女性人物全部有四個，包括了從小一起長大的玩伴、擁有不可告人過去的插班同學、班上最被男生注目的班花、不斷期待與主角發生關係的⋯，甚至同學的母親也偶爾會出現在劇情中。





清新的風格 純純的愛



標準的小冤家

整個遊戲的畫面設計的相當漂亮，而人物造型的設計也不同一般的 H-GAME，少了幾分冶豔，但卻多了許多清純，和一般流行 SM 或淫蕩劇情比較起來，「無名指的教科書」的純愛風格顯得非常特別，而這正是它高居日本夏季電玩排行版第二名，八周不退的最大原因。

在進行劇情時，如果玩家不發生行動選項的錯誤，就可以看見美好的劇情；反之，選擇錯誤，不但看不到美女，主角還可能會發生不幸。而這正是劇情以純愛故事為主的 H-GAME 最大的特色，因為內容中永遠有著扯不清的純愛關係，以及戲謔存在。

遊戲以滑鼠作為輸入的工具。在解讀文字以及選定方向之前，需要將游標移到畫面以外的地方，以減少因不必要的觸碰而發生的錯誤，切記！切記！

瞧瞧劇中主要人物吧！



『田中　富美』

從小倆個人就愛鬥嘴，常常吵個沒完，標準的小冤家。



『阪田　有美』

主角的同班同學，一直都是班上男孩們討論的話題，可是，實際上真的是如此嗎？



『西村　萌』

主角的同班同學，與俊夫和富美都是很要好的朋友，也是從小一塊長大的玩伴。

『香住　千里』

高中二年級時從關西搬來，是個滿嘴關西腔的女孩。她常讓人覺得似乎背負了許多難以告人的隱情



『武田　俊夫』

容易為了周圍女孩子而煩惱不止的人。易在感情上產生各種不同的情感波折。

喔！對了，雖然「無名指的教科書」是一個非常好玩的純愛型遊戲，但是在你決定購買它以前，麻煩再看一下你的身份證，是否已經滿十八歲；因為這套遊戲是針對十八歲以上的玩家設計的，如果你還未滿十八歲，我們必須提醒你，等你滿十八歲以後再來試試你的功力吧！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：640KB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
JAST	飛鯨	八月下旬	

像雪一般地虛幻，像貓一般地善變，這樣的女人你可以想像得出來嗎？片名『雪貓』的這支遊戲，就如其名一般，一隻雪白的白貓牠將帶給主角什樣的命運呢？這是支能讓你沉溺在美少女花園的冬夢物語。

高三那一年的三月。我和我的損友健太郎、青梅竹馬的小茜，及我最愛的晴美做了一趟快樂的滑雪之旅。在這雪白的銀色世界，它為我鋪好了和美少女們相遇的白色地毯。像似命運的安排，它牽引著我和不同的女孩相遇。在這幸運的命運裡，似乎隱藏著一個不可思議的影子。當我和我的女主角纏綿在我們的世界時，她的驕聲喘息是否傳到了遠在另一方的你那裡了呢…？

主角自白

大家都說我是遇到了奇蹟。這些人也實在太過份了。他們這些人就是還未認識我『黑木拓也』的眞正才能，才會說這些傻話！大專聯考對我來說實在是再簡單不過的了。而他們卻堅稱這個為『奇蹟…的發生』…更過份的是小茜那傢伙，她竟然說我之所以考得上，都是那隻貓知恩圖報的關係…

故事的發生是在主角要去大學入學考試的當天，因為一個陰錯陽差的關係而救起了一隻白貓。其實當天的情景是如此的，一早主角黑木拓也在要趕去考試的途中，說時遲那時快的突然聽到一聲緊急煞車聲，就在拓也回頭看的當時，他看見了一位令人神魂顛倒的美女就快被[illegible]於是他飛[illegible]去搭救那位漂亮的美女。可是就在主角救起她之後，他才發覺躺在他懷中的美女已經消失不見，只剩下一隻白貓躺在他的懷裡。

不過…那隻白貓的眼神、觸感都非常地像女人，到現在我還有那份眞實感存在著呢！算了，不再談那隻貓了。不管那些人怎麼說，反正我已經考上了大學，所以從今以後我就可以隨性到處去搭訕女孩子了。



搞怪的浪漫旅程…

就在這時，我那損友健太郎提出了去滑雪的建議，他之所以會這麼做，完全是想借機向小茜說出他愛的告白。不過也不得不佩服他那種堅忍不拔的耐性。不知道是不是青梅竹馬的關係，我和小茜老是牽扯不清。其實，我心裡是比較想和我同班同學的晴美親熱…可是小茜老是跟前跟後的，害得我老是找不到和晴美單獨相處的機會。

對了！找晴美和我們一起去滑雪，女孩子總是容易沉溺在羅漫蒂克的氣氛裡…在那一遍雪白的銀色世界裡，說不定可以使她順利地投入我的懷抱。何況，在滑雪場裡最不可缺少的活動就是和女孩子搭訕。何不趁此機會，好好地施展我的功力，或許有其他可愛的小姐會對我投懷送抱也說不一定。

這一切的發生就像是命運中冥冥的安排似的，一切的事情都是那麼不可思議。而且雪地上那一排細小的貓腳印，又想告訴我們些什麼呢？一切的謎底就留待玩家自己去發掘了。



人物介紹



北村　晴美

主角的同班同學。是個識大體又穩重的女孩，不過仍然還是有那麼點輕挑的感覺。她說話的方式、動作都是那麼令人銷魂，不過仍然也是有那麼點迷糊的時候。通常她都是很認真而且一板一眼的，只是偶爾也會有脫線的行為出現。

西荻　茜

●高中三年級生
●年齡：18歲●血型：O型



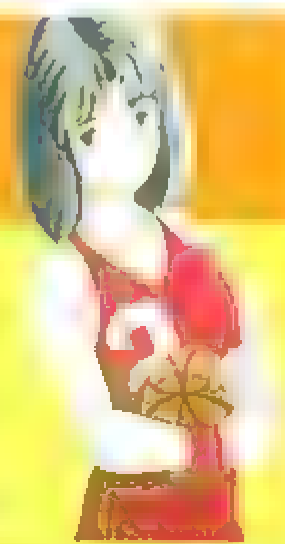
從小學一年級開始就和主角是同班同學的她，是個很適合穿水兵校服的美少女。雖然她並不是個特殊的女孩，但對主角來說，和她在一起時卻很能放鬆心情沒有壓力。她常常像個孩子似地向主角撒驕，其實她的本質裡是個很獨立的女孩。她本人尚未察覺到她是喜歡主角的，而這也就是她比較遲鈍的地方。已經是高三生的她，卻不嚮往甜蜜的戀愛遊戲。



高木　健太郎

●高中三年級生
●年齡：18歲●血型：B型

從小和主角是穿同一條開襠褲長大的朋友，也是搭訕俱樂部的同夥。他好色的地方也和主角相同。他喜歡從小青梅竹馬長大的小茜，卻膽怯地不敢向她告白。他之所以會主辦這次『滑雪之旅』，最主要的是想為自己製造機會。



和主角是籃球隊的朋友。是個視運動如命的女孩。個性爽朗的她，和任何人都可以成為好朋友。不管是男孩還是女孩，她都非常受到歡迎。看似輕佻的她，其實是個守身如玉的女孩，到現在為止，她都還不曾和男孩子交往過。只要是為了她所喜歡的人，她一定會竭盡全力去維護對方。

井上　美紀

●年齡：16歲●血型：A型

網球隊的學妹。她是個活潑輕佻的女生，很少見她是安安靜靜的。是個好奇心旺盛的女孩，不管遇到什麼事情她都要插一腳。她很喜歡和男生撒驕，對主角她也像是個妹妹在向哥哥撒驕般地討好主角。對男孩子們來說，她是受到歡迎的。但對女孩子來說，她可就是非常惹人厭了。說話的方式也是非常孩子氣。

風間　陽子

●高中三年級生
●年齡：18歲●血型：A型

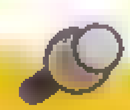


她是學生委員會的副會長。她的個性很強硬，凡事如果沒做完她是絕不罷手的。說話方式也是非常的強硬。所以非常容易造成別人對她的誤會。不過，她也有溫柔的一面，只是羞於告訴大家。她的口風很緊，是個值得信賴的人。





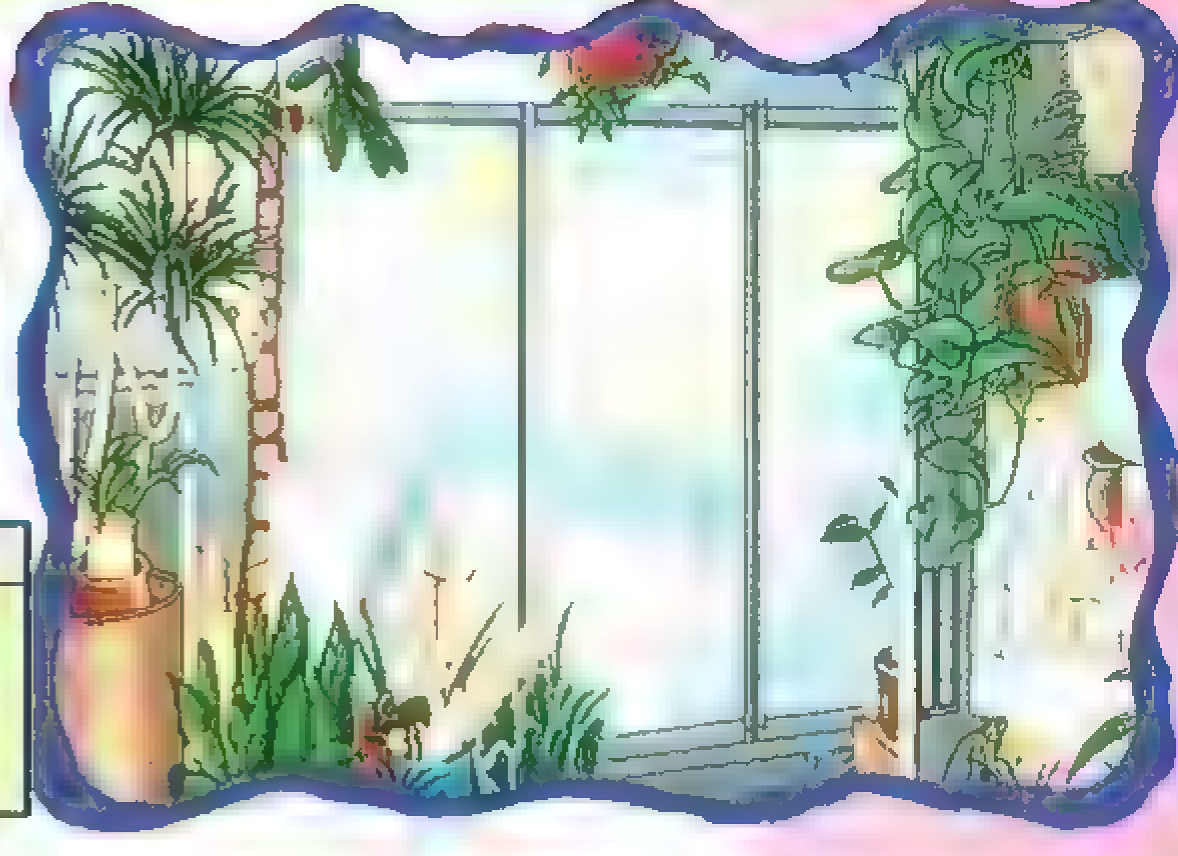
是這次滑雪之旅的隨車導遊小姐。是個憑性而為的人，只要是她想去做的事她就會付諸行動。是個不會介意周圍怎麼想的人，凡事都是以自己的想法來行動。今年是她擔任導遊這項工作的第一年，所以老是出錯。



平心而論，雪貓這款遊戲在眾多 H-GAME 中已經是屬於早期的作品，雖不是最新的作品，但因這之前皆是日文版的原文遊戲，使得玩家們無法完全藉由劇中主角得知，在畫面另一端的他所想傳達給你的纏綿訊息。而這一次日本 JAST 公司決定，為玩家們獻上雪貓的最新中文版，感謝大家的愛顧。

在此還是得提醒各位玩家們，因此款遊戲是專為成人所設計之遊戲，所以尚未滿十八歲的青少年朋友，我們只好在此先跟你說聲對不起，請勿購買本產品。

天使的迷都



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS/WIN95	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
JAST	飛鯨	未定	

『天使的迷都』是繼迷走都市、三姊妹之後，日本 JAST 公司在台所推出最新中文版的 H-GAME。這款遊戲仍是以為 DOS 使用平台，以光碟作為儲存遊戲的媒介，而這套遊戲與前面二款遊戲最大的差異是在，此款遊戲當中除了原本激情動人的故事情節之外，更加入了 RPG 的戰鬥模式於遊戲當中，使遊戲的自主性增加了不少，也讓遊戲更俱多元化。



ㄎㄟㄢㄋㄝ?!





☆充滿神秘色彩的占卜屋

現在回想起來，這一切似乎都是從那時開始的…

如果那時沒有對那件事瘋狂成那樣的話…。

那時…電視上正流行著一股用超能力將湯匙弄彎的遊戲熱潮。或許是小孩子好奇心的驅使，只要大家一聚集起來便瘋狂地玩起弄彎湯匙的遊戲。

『哇啊！很厲害嘛！

如果它只是單純的一種遊戲的話，就不會發生那個可怕的惡夢了，它就會只是個純粹是小孩子玩的遊戲而已…

『密人！你看啊！』我不用手去觸碰，即可將空的鐵罐給浮起在空中，我將自己得意的發現表演給密人看。

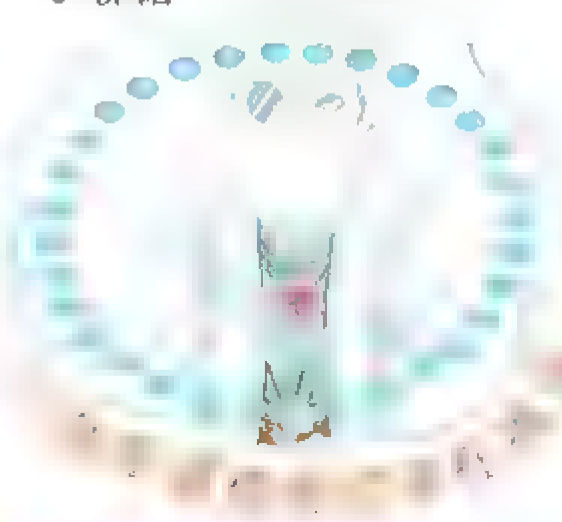
』「這是輕而易舉的事！」我得意的這麼說著。

而密人也不甘勢弱的將那東西給變得消失不見了…他表演了那一套所謂瞬間移動物體的神技。當我第一次見到此神技時，真的是看得我瞠目結舌的…。

總而言之，這一切都是因為超能力的這股熱潮，使我們注意到我們本身也是擁有這種超能力的特質。

因為我們同樣都是擁有此種神秘超能力的人，所以我們很自然就成為好朋友，雖然這遊戲只限於我們倆人在玩而已，可是我們也查覺到此種超能力將會帶給小朋友多大的殺傷力，於是我們互相發誓要把此種能力給隱藏起來。

有一天密人因為他父親的關係，而搬到隔壁的街道去了，一開始我還會跑去找他，兩個人還互有往來，但因為住的地方有了距離，你來我往也慢慢變的較為疏遠，之後彼此有了自己的生活空間就不太見面，也漸漸地就失去了聯絡。







研究所在大火中付之一炬

經過了數年…

我們的相逢可說是個命運的安排。就連在夢裡我都沒想到會和密人在此種狀態下再見。

如果就此什麼都沒發生的話，我們應該是可以過得很平靜的才是…。只是我們真的作夢都想不到，會有不得不使用超能力的時候到來…。

那個事件…那個恐怖事件把所有的事情都給改變了。這是發生在這個地區一個令人一輩子都忘不了的惡夢。

難道這是上天賦與我和密人的使命嗎？

我想這一切都是那個時候開始的也說不一定…。

『天使的迷都』的故事是發生在日本某個城市的某個地區裡，故事起源於那個地區裡突然發生少女離奇失蹤事件，而在這個事件當中主角草薙庵七年左右不見的好朋友，密人的妹妹篠原律突然造訪草薙庵的家裡，而她正好和主角的妹妹小綾是朋友，因此委託草薙庵幫忙尋找她的哥哥密人。

主角草薙庵和密人都是擁有特異功能的超能力者，當他們還是小孩子時，當時的日本正流行一股用超能力熱潮。而主角及密人也就因這個潮流的關係，發現原來他們也具有此種超能力的特質。當時他們倆人常互相切磋彼此的特異功能，也因此發現此種超能力可能會帶來很大的傷害，於是他們就約定好要把此種能力給隱藏起來不再用它。

可是一切的轉變就發生在這個連作夢都想不到的七年後的相逢裡。



主角的好友，失蹤的密人

主角可愛的妹妹

被改造的吸血鬼



完全中文化、上手更輕鬆

此款遊戲的精華自然是在 RPG 的戰鬥模式部份，但在遊戲當中玩家必須注意的是，一定要注意劇中人物所提供與你的提示，以方便玩家找到破關的關鍵。而這也是 RPG 戰鬥遊戲之所以吸引人的地方。

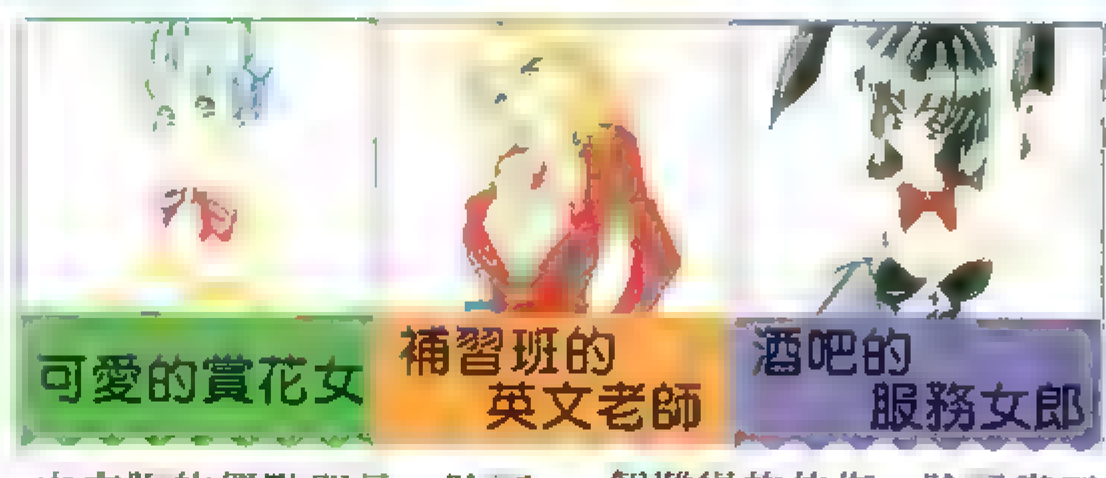
有很多玩家應該已經發覺到，玩日文版的 H-GAME時常會有錯過精彩內容的遺憾，因為對日文的不了解就無法去感受故事的情節，自然也就減低了遊戲本身的趣味性。而中文版的優點即是，除可欣賞到美豔動人的美少女之外，還可藉由文字去感受主角人物所感受到的刺激情節。而且方便玩家讀取關鍵性提示，才不至於老是在同一個地方打轉無法破關，或是因為走錯路而陷入 GAME OVER 的苦命境地。

這套遊戲的另一個優點是繪圖上非常細膩，以 16 色有限的色彩來表現如此細膩的畫面，可說是個難得的佳作。除了畫工細膩之外，人物的表情更是精彩，個個栩栩如生。在這麼一個虛幻的環境裡，讓你飽嚐甜蜜的夢幻。

在此還是得請玩家們注意喔！在您心動之餘也得注意一下您的身份證上是否已滿十八歲，因為此款遊戲是特別為十八歲以上的成年人所設計的，所以敬請尚未滿十八歲的青少年勿嘗試，以免影響您的身心發展。



主角豔福不淺 咱們的



可愛的賞花女

補習班的英文老師

酒吧的服務女郎



封神世紀

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
長重	長重	未定	

夏桀無道，成湯滅之，歷數位明君大施仁政建國六百餘年，及至紂王即位，昏庸無能，暴戾無道…，封神榜的內容想必衆所皆知，這次且讓此遊戲再次為您娓娓道來，在此挑選了較具代表性的故事人物及章節內容，以戰略模擬方式，讓您再次回到古神話戰場，運用策略克敵制勝，讓您親身體驗真實的戰爭模擬。

除暴斬奸、天下太平

在「封神世紀」中，玩者將帶領著周武王陣營裏的大小將官，與商紂王抗衡，依循著故事的劇情發展，總共有 22 場的戰役可供玩家挑戰，包括火焚西岐、界牌關誅仙陣、潼關萬仙陣等等有名的戰役，玩家都有機會在遊戲中親身體驗，而在遊戲中玩家必需一一克敵達成目的，過關斬將、殺敵致勝，是遊戲中的家常便飯，也是您的主要任務，在玩家經過辛苦的奮鬥廝殺之後，每關獲得勝利時，皆會有其獨立的過場畫面，獎勵玩家的辛勞，讓您可以細細品嚐勝利的快感。

遊戲雖採回合制，但並非單純由玩家全數行動，完成後再由電腦一方行動，而是根據每個人物的敏捷度依序動作，敏捷度高的當然愈快動作，除非人物輪到行動回合，否則無法隨意更改我方的行動次序，所以也有可能在一個人未行動之前，而另一個敏捷度較高的人已經行動了好幾回合，玩者必須仔細考量評估，適切的對每位人物做出正確的動作，以免發生自己人防礙到自己人，諸如此類的情形發生，而致兵敗如山倒，增加了這項設計，讓戰鬥更符合真實的情況，也提昇遊戲的難度，玩家在下達指令選擇攻擊時，就更要費一番心思去計畫了。

立體場景、策略百變

遊戲畫面採256色 360×240解析度，戰場部份為立體多層式斜角設計，以追求真實感，包括山林、草原、河流、道路、城池等，各種不同的立體場景，任您穿梭其中，當然啦！不同的地形將影響戰術運用，如何採取有利的地形給予敵人迎頭痛擊，端看您的謀略了，所以在本遊戲中您可以盡情施展運籌帷幄、指揮調度的功夫，將您的種種策略搬入遊戲中，把您的對手殺的屁滾尿流吧！

另外必須注意的是，遊戲中並沒有設計所謂的醫療物品或恢復法術等此類的療傷聖藥，唯有休息一途才可漸漸恢復失去的生命值，且在此之前絕對不能有其他的動作，意即在您移動過人物後，休息即是無效的，更不用說攻擊或施法了，只有原地休息才是有效的，此外還有



封神好漢、再現螢幕

在遊戲中將有108位人物登場，每個人物都具備其完全獨立的造型設計，不僅人物肖像不同，於地圖上的人像設計亦截然不同，每個人像最少含8種以上不同角度的造型設計，又如雷震子的振翅飛行、騎兵的迅速奔馳等，無不對每一角色作深刻刻畫，各具不同的風格特色，以凸顯每個角色，讓劇中的每個英雄都表現出自己最真實的一面，也將每個人物的個性詮釋的唯妙唯肖。

關於戰鬥部份，遊戲將另闢一多重捲軸的動畫視窗，表現角色間的肉搏情形，對108位登場人物完全有其獨到的表現方式，保証完全不同，並以較爲幽默的型態呈現於眼前，攻擊時須注意的是除非敵人已經陣亡，否則他可是會反擊的，不過反擊的力量並非全力施爲，將只是其部份的力量反擊。

至於法術，遊戲中共計51種相異法術，施法者可依其需求施行，每種法術有其不同的施法距離、作用範圍，當然還有其威力，遊戲中的表現方式爲切換視窗的方式，呈現在您眼簾的將是45度斜角的地形背景，施法者施展法術的情形，以斜角的動畫作爲表現，給您豐富的視覺感受。

額外一提的，每個角色在地圖上的行進移動亦有不同的動畫表現，如飛翔、奔馳、步行、法術移動，各有各的特色，這可是美工人員的精心設計，看看每個小圖像移動時可愛的樣子，不禁令人會心一笑，看看有些人走路的模樣，還真懷疑他會不會走到跌倒呢！



○騎兵奔馳於戰場

○遊戲中的戰鬥畫面



○施法效果一景

○衝鋒殺敵去

一點必須注意的是人物逝去的生命値愈多，他恢復的速度就愈慢，就好像輕傷是很容易恢復的，等到重傷不治時再想痊癒如初，那可比登天還難啦，所以如何做出正確的戰術運用，有待玩者自行判斷了，或許有些玩家會覺得這樣的進行方式，讓遊戲充滿更多的變數，但是這樣的系統設計是最貼切現實狀況的，若和以往的遊戲一樣，帶一大堆的藥品去殺敵，根本就沒有什麼戰術可言，只要不斷的施法恢復兵數，根本無需經大腦思考如何佈陣，也失去了戰略遊戲的本意。

精緻的戰鬥動作

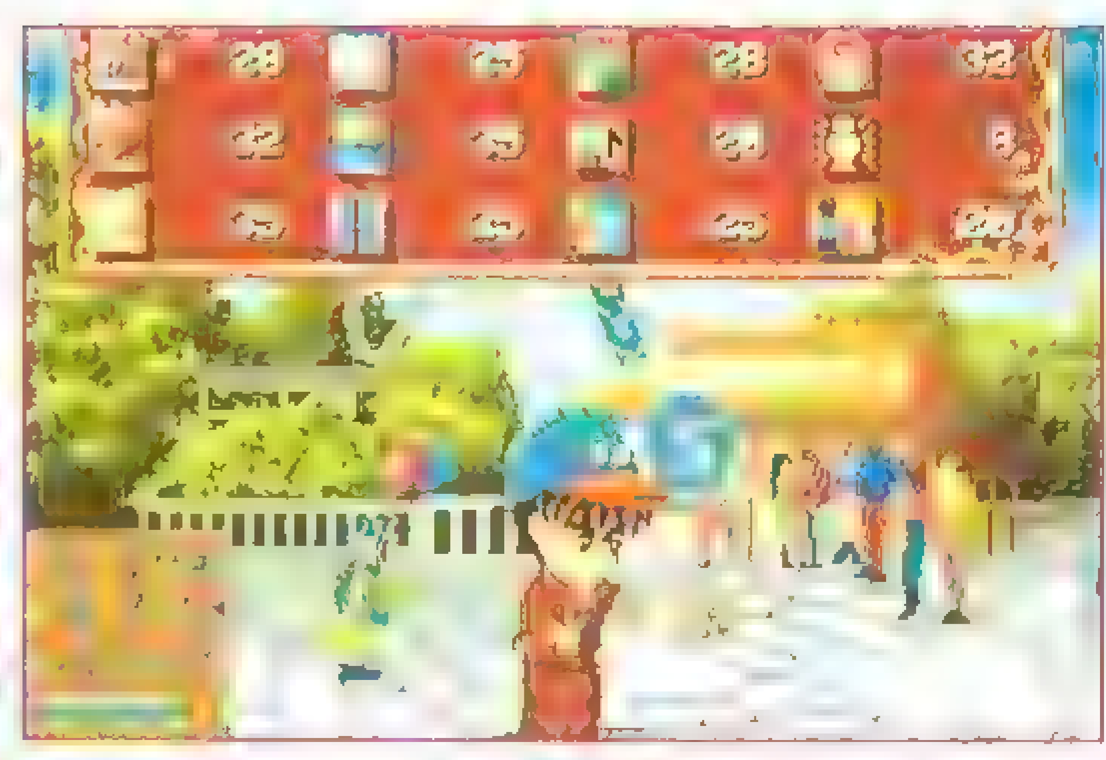
自主十足、隨心所欲

此外亦開放玩者自由開關戰鬥、法術及移動動畫，方便遊戲進行速度的控制，另外在AI方面，電腦反應迅速，絕不會讓您癡癡的等，但這並不意謂電腦沒什麼「大腦」，因爲它可是會主動出擊的，屆時你可別被殺的措手不及，慘遭俘虜，這可就來不及了。

操作界面同時支援鍵盤及滑鼠，兩者可彼此搭配應用，亦可完全獨立運作，完全可由玩者的喜好控制。除此之外，在音樂上更是聘請專家傾力製作，再搭配精心設計的音效，必定不會讓玩家失望。

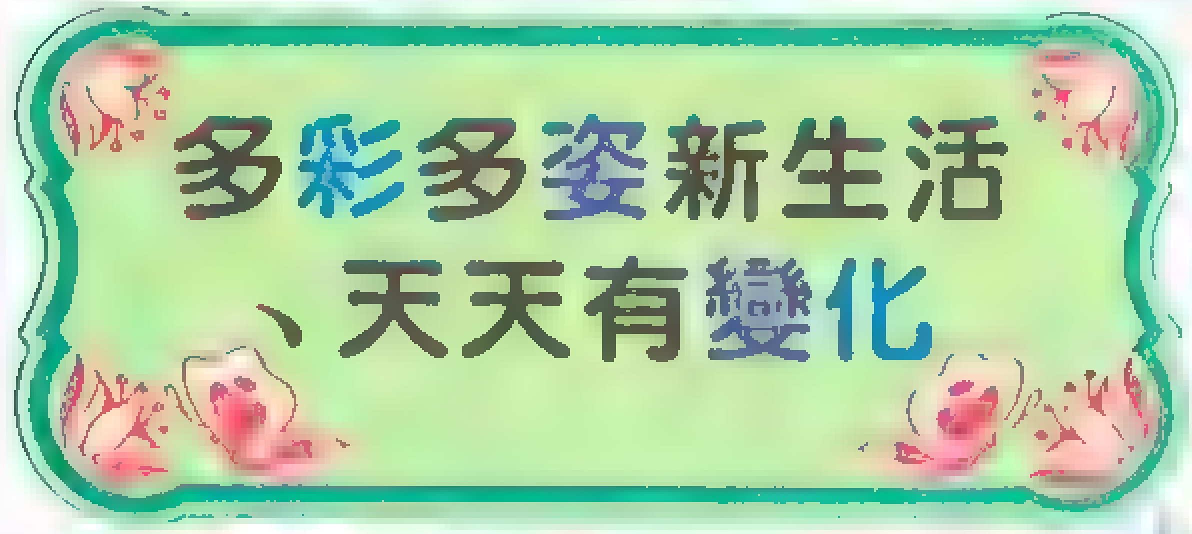
整個遊戲主要以略帶幽默的方式進行，希望在您運籌帷幄之際，除了想辦法克敵制勝之外，也能被當中逗趣的人物所感染，而博君一笑，並且輕鬆品味故事內容，一探究竟，讓您綜觀封神風雲錄，顛覆中國神話史。敬請諸位心動的玩家千萬別錯過本遊戲發行日期。





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：560KB 顯示：V 音效：S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
美夢成真	精訊	九月	

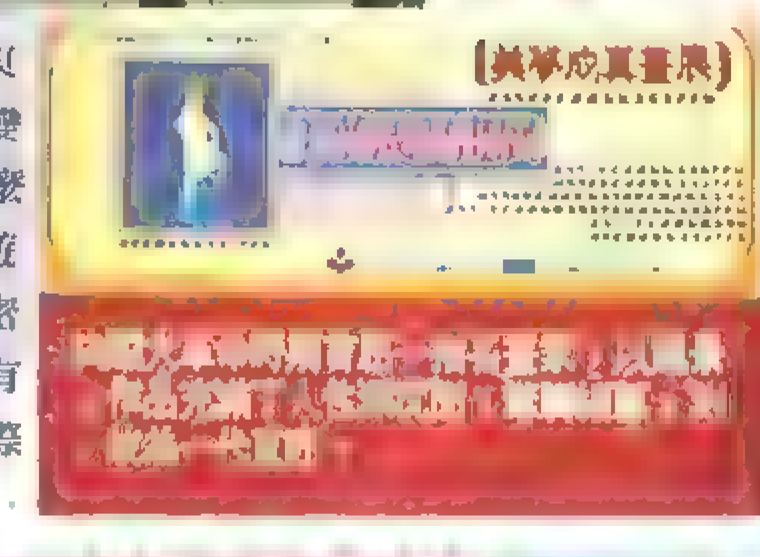
在愛琴學園的後花園有一棵大榕樹，促成了不少美麗的戀情，因此傳說在這樹下結合的情侶將會受到上天的祝福，永遠在一起…，相信有一天我也會，找到我的最愛…！





在愛琴學園的遊戲世界裏，玩家將扮演一位學生，玩家可以用各種方式進行遊戲，例如在家裏能看書、玩電動、炒菜，組合模型、玩耍等等雜七雜八的事您都有機會親身去體驗，若在家中過膩了無趣的日子，也可以上街蹓躂蹓躂，跳跳舞、飆車、逛街、運動，隨玩家的喜好可以自由選擇每天不同的行程，不過您可別玩瘋啦！上課的時間還是得要乖乖的去報到喔！當然到學校上課時也有各種不同的科目讓您選課，相信遊戲中五彩繽紛的生活，不會讓您感到寂寞的。

當然遊戲一開始不會每個同學您都認識，這時就得看您自己的第六感和本事囉！想要成為萬人迷嗎？尋找、認識女生的功夫可就偷懶不得了，當您在女孩子心中留下良好的印像後，還可以打電話約您認識的女生，出去約會喔！遊戲中共設計了好幾十個不同的場所，例如到電影院看電影、海邊游泳、欣賞畫展、看演唱會、欣賞不同樂團演奏樂曲、到遊樂園玩等等，由於可以選擇的場所實在太多了，再此就不多做贅述。不過總之各場所的東西，會隨時間的變化而有不同，那麼玩家就大概知道遊戲的設計有多細密。光用說的是沒有用的，咱們來實際瞧瞧就知道了！



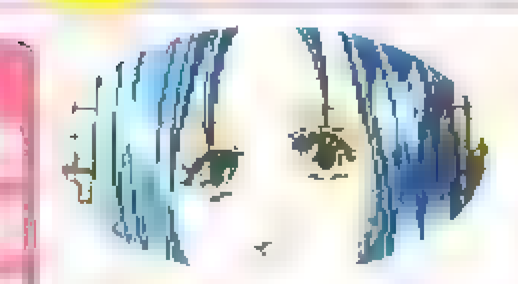
人性化的界面設計

來玩打地鼠吧！

當遊戲進行時，您將會發現本遊戲操作性的設計，讓玩家可以輕鬆上手，尤其是視窗方面的設計都充滿了動感，不再是那種固定式的視窗和死氣沉沉的花邊，讓玩遊戲時添點些許活潑的氣氛，也讓玩家享受到以方便的界面來進行遊戲，而為了讓遊戲更增變化，遊戲還提供了多種屬性的設計，讓您可以開創屬於自己的風格，而劇中人物的表情也相當生動有趣，不時還會說出一些饒富深意的言談，而且若您回答問題時不小心出錯了，可就有一頓排頭吃了。

為了讓本片達到盡善盡美的境界，所以不僅要求畫面上的浪漫、唯美，隨著季節的變化、約會場所的改變等，我們都配製了多首優美的音樂，不會讓玩家聽一首音樂聽到煩、頭暈，相信會很容易讓您進入〔愛琴日記〕遊戲世界。





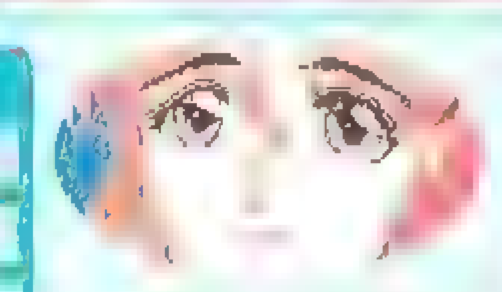
血型：O型

文藝小說

【簡介】從小就和主角相識，雖然喜歡主角卻又不敢表明，外在表現比較外向，對感情卻很內向，柔情似水女人心。



【簡介】留一條馬尾的可愛女孩，因爲很喜歡占卜之類的東西而學會一些算命術，常常喜歡強迫別人讓她算命，個性上有點火爆。



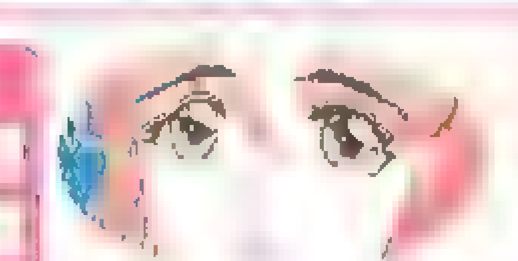
星座：天蠍座

【簡介】周欣馳的妹妹，個性活潑、大方，在主角二年級時她會進來就讀愛琴學園而成爲主角的學妹。



星座：魔羯座

【簡介】父母被人陷害而死，因此年紀輕輕的就接下家中產業來經營，所以雖然才十多歲，心態上卻是將近二、三十歲的心靈層次，常常耍大小姐脾氣。



血型：O型

【簡介】主角小時候青梅竹馬的玩伴，她從小在學校就是位品學兼優的優等生，外表更是大家公認最漂亮、可愛的女孩子，所以被推薦成爲學校的校花。



血型：A型

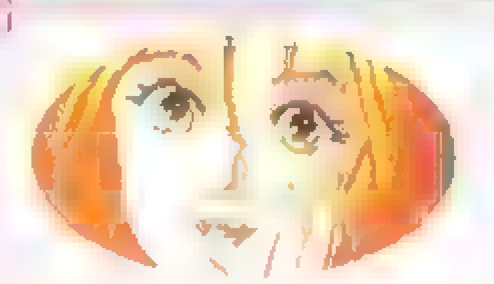
【簡介】林黛玉的妹妹，雖然家裏很有錢，但是對各種人都是和藹可親，不會擺出小姐架子，姐姐屬於妖豔型的美女，而她是屬於可愛型的美女。



星座：雙子座
血型：A型
社團：美術社

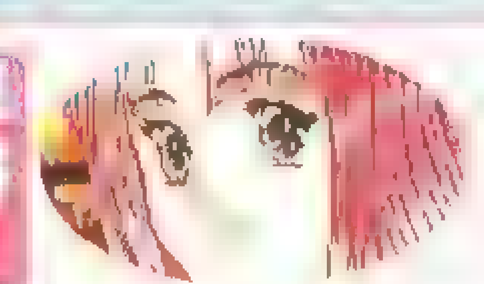
和項鍊

【簡介】因爲自己的父母非常恩愛，而十分嚮往戀愛生活，自從由雙親那兒聽到愛琴學園的傳說，她希望自己也能找到一位最愛她的男生。



星座：處女座
血型：O型
社團：網球社

【簡介】很喜歡小動物的女孩子，個性開朗、大方，可是比會鑽牛角尖，非常奇特的女孩子。



星座：水瓶座
血型：B型
社團：文學社
興趣：美術鑑賞、畫畫

【簡介】從小母親就車禍而亡，其父因爲思故鄉就心中滿憂愁而離開原本住的地方，因爲沒什麼朋友，所以常常一個人跑到海邊畫畫、看海景。



星座：？？？
血型：？？？
社團：？？？
興趣：？？？

【簡介】暗戀主角的女生，對她的資料還是個謎，本遊戲其中之一的神密人物。



星座：白羊座
血型：AB型
社團：劍式親衛社
興趣：裝凱子

【簡介】因爲家裏很有錢的緣故，喜歡在女生面前裝凱子，主角只要看到他就會忍不住相罵，可以說他是主角的死對頭。



周欣馳

星座：天秤座
血型：AB型
社團：泡妞社
興趣：泡馬子

【簡介】和主角一起長大的知心朋友，雖然說話不是很正經，可是心地卻很好，泡妞的技術堪稱一流，因此主角常常打電話去請教他一些事情。

本遊戲和目前市面上四處充斥著，只是秀秀美女圖或玩數字遊戲的片子不同，讓您可以體驗豐富的學生生活，也可趁機在遊戲中練習練習追女孩子的技巧，相信只要您玩了本遊戲之後，您將會覺得這是一套充滿遊戲性和娛樂性的遊戲。



妖擊隊

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟 / 磁片	DOS	機種：386DX 以上 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
TELENET JAPAN	華義國際	未定	音效：S 操作：M

斬妖除惡、匹夫有責

「隊長，早。您今天第一天來到妖擊隊，我代表全體同仁歡迎您。馬上就要進行作戰會議了，是不是需要先對各部門視察一下呢？畢竟，確實地掌握組織內部情形，乃是一名領導者必備的條件吧！接下來，就由我來對您做個簡單的報告。」

「妖擊隊的作戰司令部設在城西市的秘密角落，為了對付被稱為『狂信者』的邪惡集團，必須有一定程度的規模才行。妖擊隊的成員，每個人都必需充份的運用自己的專長，將所有的資料收集、分析、判別、鑑定，然後將妖魔們一網打盡。」

「讓我們巡視各小組的會議室，並且了解一下該小組的概況吧！妖擊隊共分為諜報、鑑識、開發、補給、探索等五個小組，每個小組各司其職，經由他們的偵察、分析，讓我們對妖魔的行蹤與出沒更能瞭若指掌，而對於妖魔的特性也更能加以掌握，每個妖擊隊的隊員都接受過相當專業的訓練，除了勇氣與膽識之外，他們比別人更多了一份專業的技能。相信您看過他們的表現，一定也會贊同，現在就讓我為您詳細的介紹每個小組的運作情形，與他們所負責的任務吧！」

□隊員個人資料一覽

精英在此，向您報到

1 鑑識組

「在調查現場時，探索組的隊員們一但發現了證物，就必須把它送到鑑識組來，借助鑑識組的專業能力來鑑定證物。藉著鑑識組的檢證，可以得到很多有關妖魔的最新情報。而鑑識組的任務正是檢證這些多達數萬件的情報，從這些瑣碎的情報中找出物件的根源，進而收集有關妖魔的資料，才可以確實針對惡魔的弱點加以打擊。」

2 補給組

「補給組是負責調度開發組所開發的武器或從別的管道所取得的武器，所以補給班最重要的任務就是維持出勤隊員們裝備上的品質水準。」



3 搜索組

「妖擊隊中任務最艱鉅也最危險的小組就是搜索組了。不但肩負到案發現場進行搜索的重責，對於和妖魔搏鬥必須有著必死的決心，所以不能不慎選這一組的成員，搜索組的每個隊員不但要戰鬥力很強，每名戰士的臨場反應也要相當的機警。現在，探索組的會議室裡空無一人，但一有狀況發生時，就非得配屬 4 名視死如歸的英勇戰士了。」

4 諜報組

「任何有關事件及敵方情報的搜集、分析和部署等都是諜報組的工作之一。在偵察時如果出現什麼狀況，就必須倚靠諜報組的功能了。在線索不完全、案情呈現一團迷霧的焦著狀態之下，想要找出事件的癥結，這個抽絲剝繭的功夫，就得要靠諜報組的事前作業了，他們的準備工作處理的越詳盡，後續作業的上手也就更輕鬆，所以諜報組的事前功夫可一點也馬虎不得。」

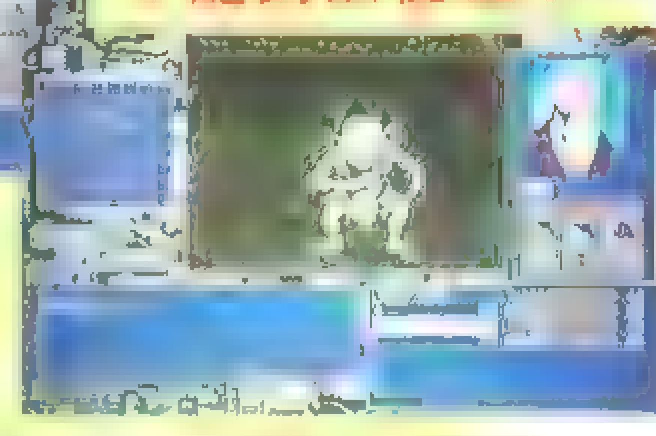


橫掃妖魔、捨我其誰

搜索組其任務就是外出搜索，是項既危險又刺激的工作，也是妖擊隊中另一種遊戲類型的展現，搜索組的任務是以3D迷宮的模式來進行的。以下就針對此一部份為您做說明：

每個組員都有他使用某些武器的特長，而每種妖魔也都有牠的弱點，如何掌握當中要訣也是遊戲中最迷人的地方，不過關於這部份，就留待玩家自行探索了。當一切佈署就緒後，就可以將組員送進火坑…啊！不，是妖窟啦！在這一部份玩家所要面對的將是不知有多大的迷宮和不知有多難對付的妖魔；對於第一個問題，遊戲中提供了即時繪製的地圖以助你解決難題，而且當你要移動組員時，只要把游標到處晃晃，螢幕上會顯示紅色的箭頭，告訴你哪個方向才可以前進，你就不會因為畫面看起來都差不多而迷路了。有一點要注意的是，自動繪製的地圖會跟著你轉變方向，如果你沒有小心留意，迷路是無法避免的了。

如果遇到妖魔要怎麼辦呢？一般的遊戲都是提供三種選擇：一是腳底抹油，趕快溜；二是迎面給牠一拳；三是拿起武器，老實不客氣的揍牠一頓。妖擊隊也不例外，（怎麼能例外呢？例外你就不會玩了，對不對？）在你把妖魔幹掉以後，多多少少也會受一點傷吧？但是還沒找到證據就回去實在太丟臉了，所以趕快給他坐下來休息一會吧！體力慢慢就會恢復過來。不過妖魔可是很狡猾的啊！牠極有可能趁你不注意的時候來偷襲你，所以不要睡太久哦！



←特殊的NPC人物
↓遇到妖怪囉！

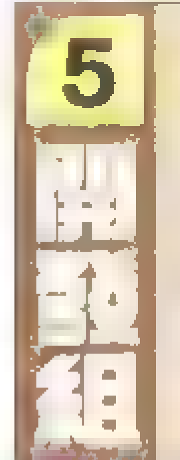
妥善調度、事半功倍

↑安排人員的工作進度

遊戲中是以週為單位，去安排所有隊員在這一週的任務，隊員超過卅名，而且都有不同的性格以及專長，玩家必須善加利用。懂得把隊員安排在他專長適何的位置上，不但工作進行會比較順利，更可收到事半功倍之效；不過在遊戲剛開始時，你只有六個隊員可以調配，這應該算是先讓你熟識整個遊戲的進行方法，以免一下子隊員太多，你會玩得手忙腳亂。

遊戲的操作介面相當的清晰方便，在安排行程部份是以行事曆的方式來處理，有點類似一些養成遊戲的介面。隊伍在外出搜索時有可能會受傷，這時就暫時無法再分派任務給他，必須先住院療傷，而就算隊員沒有受傷，也要適時為他們安排休假，這樣才能正常完成任務，假如你不幫他們安排休假，他們也會自己主動向你提出的，休息是為了走更長遠的路嘛！遊戲中並非每個組別都一定要安排隊員，如果覺得沒必要分派人手時，可以將該組別的人數設定為0，而你覺得比較需要人手的組別，可以分配較多的人手，但是每個小組可以分配的人手多寡不同，鑑識、諜報和開發組最高可以安排8個隊員，探索組則最多只能安排4名隊員而已，至於要如何分配這些人員，如何將每個人都發揮到最大的功用，就看玩家你進行遊戲時如何取決了。

遊戲除了是一個冒險遊戲之外，它也是一套角色扮演遊戲，你必須帶領探索組隊員穿梭於各種3D的迷宮，當你在搜索迷宮時，遊戲還提供了自動地圖的功能來幫助玩家，玩家可以從地圖的視窗中隨時知道目前所在的位置，可以說是相當方便的設計，不過你必須注意螢幕上箭頭的方向，否則很容易迷路的。遊戲的畫面帶有些許的神秘氣氛，為了配合遊戲進行時的氣氛，劇中的每個場景都相當有特色，有些冷冷的調子，感覺上好似隨時會有妖魔出現的詭異情境，讓你會隨著遊戲的變化，而心驚膽顫喔！遊戲的難度適中，而且有別於一般的角色扮演遊戲，冒險的路途更充滿許多變化，相信非常值得玩家期待。



「支援妖擊隊提升他們的戰鬥力，乃是開發組的責任。要和妖魔們激烈奮戰的話，必須在現有的武器與防具上作好萬全的準備，因此必須先詳細的分析妖魔的作戰資料，才能精準的開發出有利的對抗裝備，所以開發組揹負的責任也相當的大，強大的火力才能有效的打擊妖魔。」



↑秘書報告工作進度

妖擊隊的作戰會議是在每周一的下午5點開始。出席這個會議的是各組主任、秘書，還有就是我以及身為妖擊隊隊長的你。藉由這個會議，可得知各組的作業情形、世界的動向，甚至現在所發生的事件詳情等。以上就是妖擊隊這個組織大略的介紹，希望經由我的介紹，能讓隊長您更易掌握妖擊隊的特性與組織體系。

轉校生 WIN版

PRETTY GIRL

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
養成	磁片／光碟	WIN95/WIN3.1	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
SUR DE'WAV	華義國際	八月	

轉校生麻里子又轉學了。這一次她轉到windows去就學了。相信許多的玩家對轉校生這支遊戲都有所耳聞。對於只聞其聲而未曾謀面的玩家來說，有了一個新選擇，因爲華義國際公司決定要推出轉校生視窗版。



要不要參加呢？

視窗支援、更易上手

視窗版比 DOS 版多了一些新的功能，主要是在畫面的配置上，視窗版可以任意的移動視窗位置，而文字訊息視窗還可以任意變換大小，在 windows3.1和 windows 95 上都可以執行，最值得一提的是執行的效率大幅的提升，使得遊戲的進行更爲順暢，絕對不會因爲等待讀取圖形的時間而影響了遊戲的樂趣。我們先來看一看遊戲的介紹吧：一個高中生的一年學生生涯，如果由您來替她作出重大決定，她的一生又會有甚麼樣的改變呢？「轉校生」就是這樣的一個遊戲。一個十六歲的高中女生麻里子，不但品學兼優，更是一位傑出的體操選手。她擁有人見人愛的特質，長得清秀可人，而且有禮貌又溫柔，更重要的是她尚保有處子之身！她唯一的缺點就是太優柔寡斷。由於父親要調職的關係，她隨著父親而轉到聖寶塚女學園。遊戲就從她轉學後第一天上學開始…

「轉校生」是一套新型態的即時模擬的養成遊戲，所謂的即時是指遊戲中發生的每一件需要下決定的事情，如果玩家不替女主角下決定的話，她就會自己作決定，遊戲仍然會一天一天的延續下去。而由女主角自行下決定的時間可以由玩家設定，畢竟人生中的很多事情是不容許您花太多時間去考慮的，對不對？



起床嘍！

要保護好麻里子！

遊戲的完成條件很簡單，就是在一年之後，讓女主角能夠順利的畢業，千萬別讓那些虎視眈眈的男人有機可乘，如果讓女主角喪失處子之身，遊戲就會結束。遊戲中需要玩者做決定的情況不少，幾乎囊括了所有高中生的校園生活以及家庭瑣事，從早上起床、坐車、上課、參加社團、回家讀書、外出散步、甚至洗澡等小事情，都需要玩家一一照顧。千萬別以爲這些只是小事情就隨便亂按滑鼠，因爲一個小小的抉擇是可以做成大大的遺憾的。例如早上您要女主角甚麼時候出門上學，時間上的小小差異，卻可能會使女主角在電車上受到色狼的性騷擾！或者洗澡的時候常常「自我安慰」一番，這些事情可是會養成習慣的啊！到時候女主角會變成什麼樣的人就很難料了。

遊戲中事件的出現與否，完全是看玩家如何帶領麻里子過她的高校生活，所以並不是每個玩的過程都會一樣，在此建議所有的轉校生玩家，用各種不同的方法多玩幾次，因爲轉校生有部份養成遊戲的架構，多玩幾次可以發現更多更不同的過程以及樂趣，如果您只玩一次的話那只能算完成遊戲的一小部份而已。



要專心上課喔！不可以胡思亂想

轉校生視窗版和 DOS 版是同樣的一套遊戲，並不是二代或外傳等等，只是在不同的作業平台上操作，這一點要特別提醒各位喜愛轉校生的玩家。另外視窗的音效也有一些改進，如果您的音效卡有 STEREO 立體聲輸出，您又把喇叭放在身後的話，那您就可以聽到火車從你身後開過的聲音。

轉校生是一套很受歡迎的美少女養成遊戲，不論在日本或是臺灣都造成相當大的轟動，在其成功之後更是促使許多的美少女遊戲紛紛以類似的模式來進行，玩過衆多的同類型遊戲之後，您應該來看看爲什麼轉校生有著如此大的魅力。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SLG	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：590KB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
TAKERU	天堂鳥	七月	音效：S 操作：K

西元 1333 年、日本『鎌倉幕府』在被『關東』的「新田義貞」擊潰之後，於 1334 年足利尊氏將軍在擊敗眾武將之後，開始了『室町幕府』的政治統治時期。而且「室町時代」之中，新的文化一一展現，如（能樂）和（狂言）等等的舞台劇。在商業活動方面，則一改傳統而以（黃金）為交易的基礎。（而在此一時期的中國正是明朝），日本的『足利幕府』也是在這個時期正式和（明朝）進行外交關係。

在『足利幕府』執政的期間，其屬下地方的武將們卻因某些原因而相互地征戰，終於在西元 1467 年發生了，由「地方武將」分成東西兩方大規模地征戰，這場長達 14 年的戰爭，就是有名的（應仁之亂）。這一場戰爭也是日後『足利幕府』勢力衰退的主因。

日本『足利幕府』的勢力在延續數百年之後，開始日漸勢微。而於西元 1560 年起、日本歷史開始進入了所謂的（戰國時代）。從 1467 年到 1603 年由『德川家康』擊潰駐守（大阪城）的（豐臣家族）為止。在這 100 多年之間日本全國戰爭頻傳、征戰不斷。

說了這麼多歷史，也該來談談正題，本遊戲是以戰國時代為背景，把日本分割成 19 個國家，並且由 12 位大將軍來分別統治。玩家可依「人數」、「大將軍」「勝利條件」等設定，而能品嘗到不一樣的結局和目標。



人物秘密檔案夾

善用卡片、您將如虎添翼

玩家選好「人數」、「大將軍」和「勝利條件」之後，便開始在這個強敵環繞和窺視的大熔爐之下，思考如何分配有限的經費來進行國土的『開發』與『開墾』，使其下一個年度秋收的「收穫量」能夠提升。並且運用有限的資金，購買軍火來強化所有部隊的戰力，以提供自衛和侵略他國之能力。

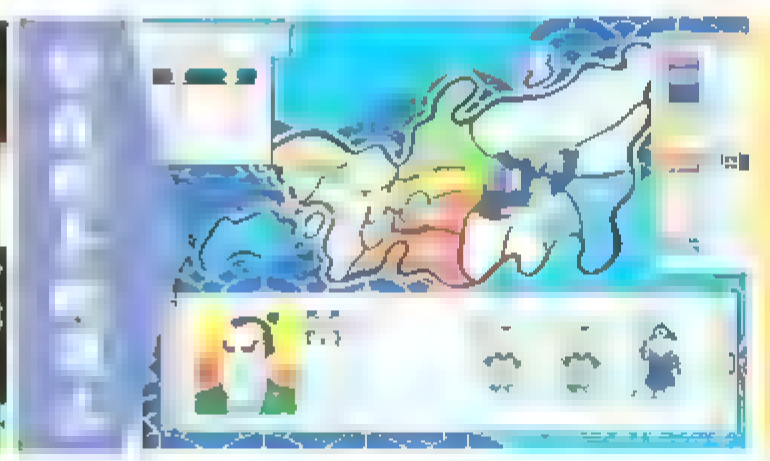
玩家如要發動侵略戰爭之時，除了要有強大的軍力之外，最好也必須要擁有「道具卡」，這樣子一來玩家在攻城略地之時，就如探囊取物一般的輕鬆，不過玩家可別以為這樣就萬無一失了，就算玩家所指揮的國家兵又強馬又壯，但是在遊戲中這並不能保証就可以戰無不勝、攻無不克喔！

而這套戰略遊戲最大的特色是不以複雜度、高困難度為主，以簡單明瞭的操作面為主要訴求，即使玩家是新手也可以立刻進入情況，得心應手地操控著本遊戲的進行。

遊戲中除了有各個「大將軍」出場之外，也有提供建言的「軍師」和執行任務的「武將」相繼出場。而出現於遊戲中的情景就如同是日本「戰國時期」的翻版一樣，如（某年某月所發生的戰爭、天災、人禍）都會在玩家玩遊戲時相繼的發生。

遊戲中所有人物的各種造形是以漫畫式為主，這也是本遊戲最具趣味性的一點。酷愛戰略、策略遊戲的玩家們、也可以換一換口味，自已親身來品嘗一下，如何才能統一戰亂頻傳的日本呢？玩家也將如同日本戰國時期的英雄豪傑一樣，除了與各個敵國鬥智之外，還要指揮大軍縱橫在沙場上，完成一統全國的霸業。喜愛這類遊戲的朋友，可別錯過了這個遊戲哦！



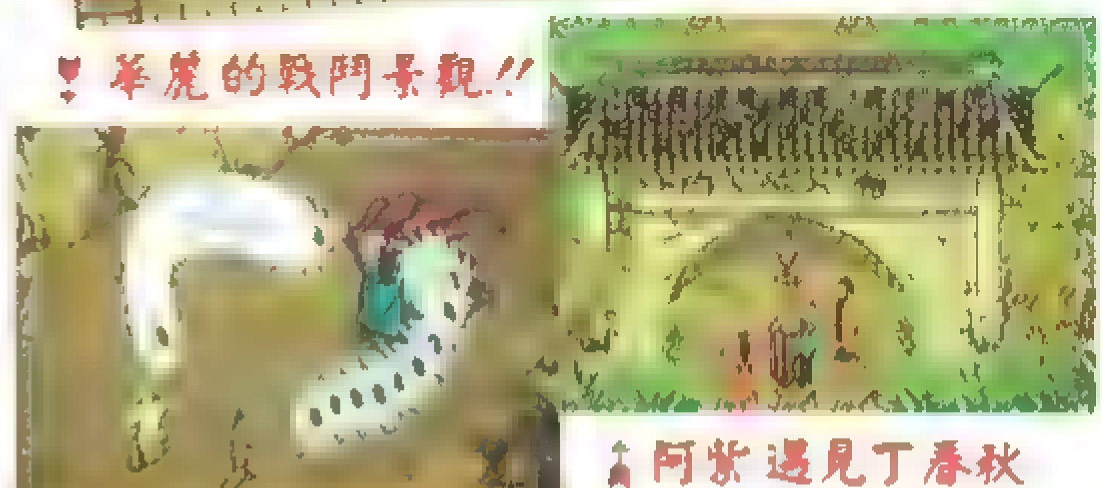




天龍八部

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486-33 記憶體：未定 顯示：V 音效：SB 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	十月上旬	

《天龍八部》在製作遊戲之初，由於是電影版的關係，其劇本走向乃是遵循著電影而走，也由於所定下的遊戲類型是角色扮演，因此增加了不少難度。遊戲主要的目的除了刻畫出金庸筆下的人物特性之外，最迷人之處還是在於它千變萬化的武俠世界；舉凡正邪兩方眾多的門派，以及五花八門的武功招式，都是遊戲可以發揮之處。



華麗的戰鬥景觀!!

阿紫遇見丁春秋將如何解危呢?!

金剛大冒險



遊戲類型	使用平台	硬體需求	國內代理公司
動作	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	七月中旬	



在地球的生命進化過程之中，現在人類的祖先－類人猿，名字叫做金剛。金剛一族生存於當時的地球之中。在凶惡的恐龍與野獸的攻擊之下，以團結的力量，來克服種種的困難，並享受著大自然給予的豐裕生活。然而一場無情的浩劫拆散了金剛和他的家人…緊跟著冰河時期的來臨，金剛被冰封在大冰塊中漂流。冰河消解後，重生的金剛決定找尋自己的家人，金剛必須靠著自己的力量與途中神出鬼沒的怪物搏鬥。於是一場精彩刺激的冒險旅程便展開了。

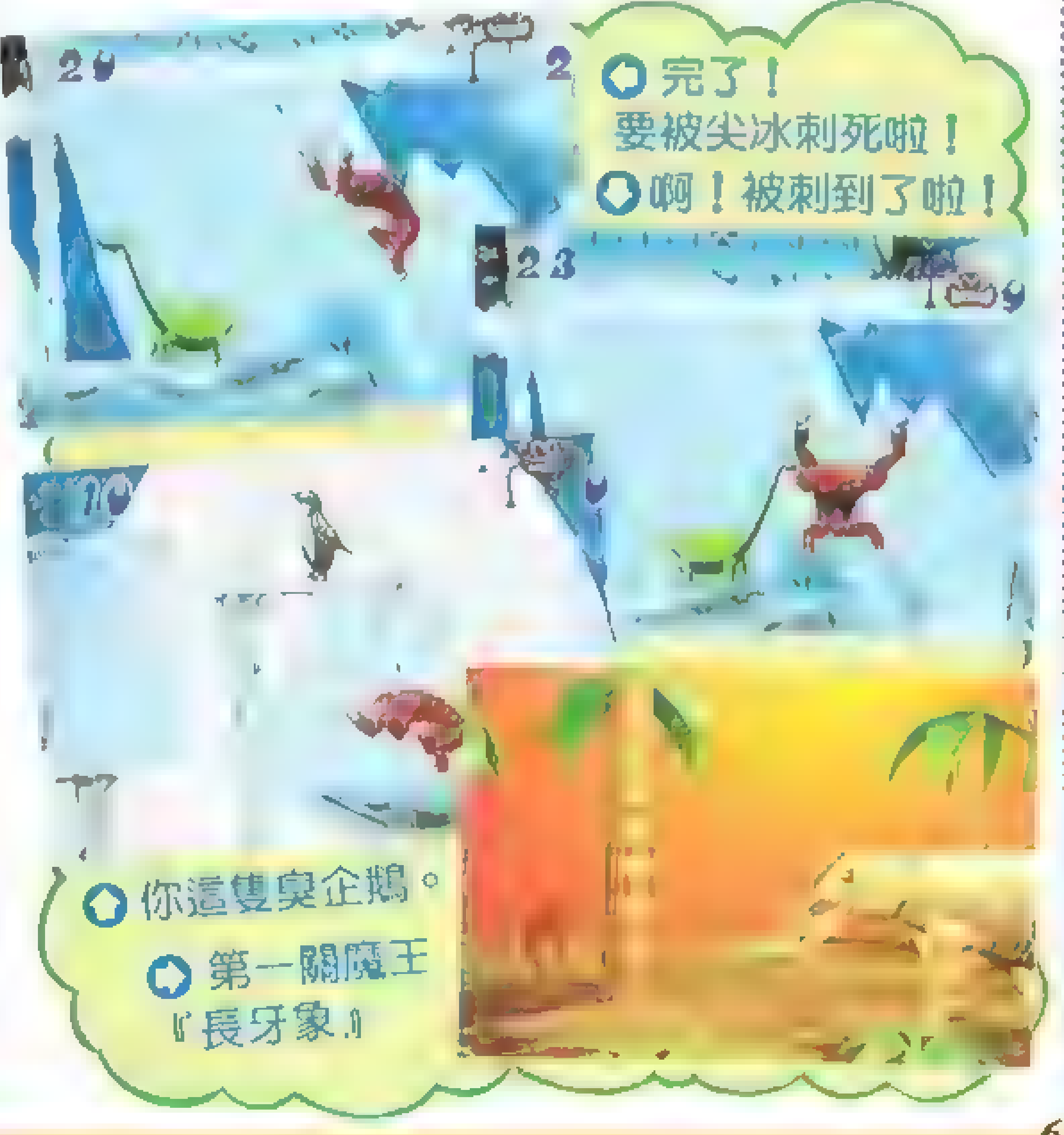
在金剛的歸途之中，會經歷六種完全不同特色的華麗場景，有冰天雪地的平原、象徵死亡的紅色大地以及陰森黑暗的洞穴，到處充滿了陷阱和危險。因爲遊戲的背景是設計在史前時代，所以怪物的造型也相當具有原始風格，大至長毛巨象、小至浮游生物，每一種怪物的攻擊特色均不相同。玩家必須適當的選擇武器來保護自己。在遊戲過程裡到處都是寶物，不但可以補充武器數量還可以增加生命指數喔。

○什麼魔王嘛！一個過肩摔就玩完啦！

○自己的墳墓自己蓋吧！

遊戲是以 3D 佈景來進行，一群群遨翔在天空中的翼手龍，森林裡的暴龍張大著血盆大口，加上雄偉壯闊的音樂，讓玩家彷彿置身於原始叢林中。如果您不幸在半途中陣亡，可以看到主角金剛沮喪的走向墳墓，準備埋葬自己。在每個關卡由不同的兇狠魔王把守著，金剛會在打敗魔王之後，來段輕鬆的歌舞秀。如果您的動作暫停了下來，他會在原地抓抓癢做些好玩的動作，直到您恢復遊戲爲止。

總而言之，金剛大冒險雖定型爲動作遊戲卻不血腥暴力，緊張刺激中不失幽默，容易上手又百玩不膩。炎炎夏日中它更是您最佳的消暑聖品。期待您早日幫助金剛尋找到家人與女友。從此過著幸福美滿的日子。

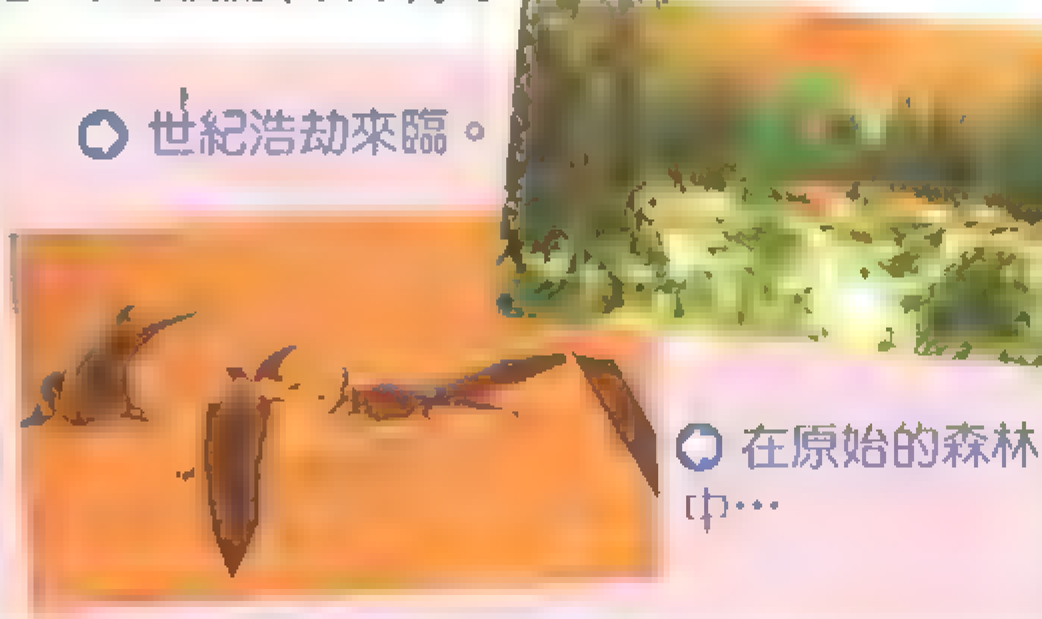


○完了！要被尖冰刺死啦！

○啊！被刺到了啦！

○你這隻臭企鵝。

○第一關魔王『長牙象』



○世紀浩劫來臨。

○在原始的森林中…

WIN麻將96 NET

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
博奕	光碟版	WIN95	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN95 相容卡 操作：M/K
[illegible]公司	發行公司	預定發行時間	
捷友	捷友	九月	



電腦麻將的新視野！

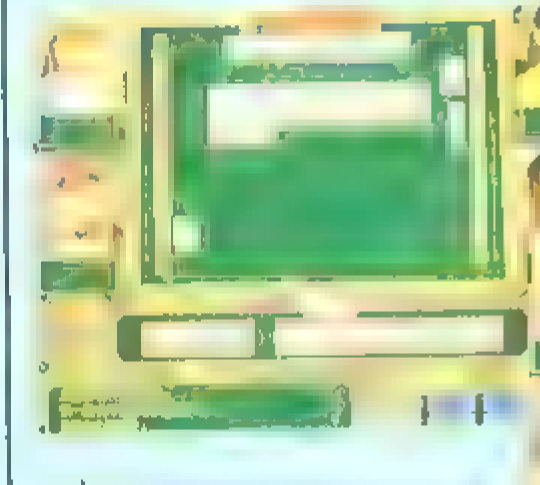
麻將，是最能表現中國人智慧的一種娛樂。姑且不論它帶有的賭博色彩，它千百年來為無數的中國人增添了許多樂趣，聯繫了親朋好友間的情誼，可謂功不可沒。拜科技發達之賜因而電腦普及，這項國粹也被人們給搬上螢幕。現在，就讓我們來看看這套新一代的麻將軟體有何獨到之處。

嚴格來說，與電腦打麻將是一件蠻枯燥的事情。因為電腦缺乏人性，自然樂趣要大打折扣。雖然如此，仍然有許多的玩家樂此不疲，為什麼呢？相信大家都曾有想打麻將的時候總是少了那麼一個人的經驗。本遊戲是一個在WINDOWS95 執行的遊戲，可以在區域網路上自由開局並選擇允許參與遊戲的玩者。不足的人數可由電腦上場頂替充數，從此不必再擔心三缺一或二缺二。

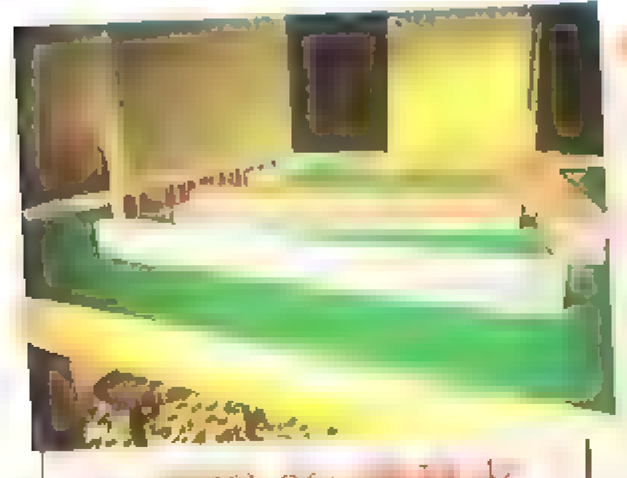


▼精美的主畫面，大膽創新的設計。

▲九點！啊！希望能抓到好牌。



▶內建便利的語庫



▲運用 3D [illegible]

別出心裁的語庫功能

除了強大的網路功能外，還有一項劃時代的新設計－語庫功能。就是讓玩家在網路上和朋友打牌時，由電腦將玩家想說的話說出來。比如說，你想埋怨你的上家，因為他守你的牌守得死緊，這時你只要按一下"埋怨"這個 ICON，語庫視窗內便出現許多"#@"的句子聽候你的差遣，於是你便選了傳送出去，OK！接下來就讓你的上家去痛苦吧。據工作小組透露每個角色都有其專屬的語庫，而且保證全程語音，玩起來絕無冷場，當然也可以自由輸入訊息。

具有明確而獨立的中心思想並且架構嚴謹完整，雖然麻將帶有賭博色彩，使得某些人對它有特別的成見，但是這種中國人千百年來的傳統娛樂，實在應該以健康的心態去面對它才對。





金剛大冒險



金剛一族在凶惡的猛獸威脅下，克服種種的困難，努力的與大自然博鬥，但是由於冰河時期的來臨，拆散了金剛的家人和他的女友，金剛必須靠著自己的力量找回失散的親人。在金剛的旅程之中，充滿了各種神出鬼沒的怪物以及陷阱，玩家必須找尋分佈在各處的寶物來補充武器和生命指數，遊戲以 3D 佈景進行，再加上壯闊的音樂，讓玩家彷彿置身於原始叢林中。

歡樂盒

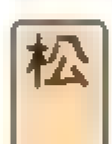
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：660 元

聖劍啓示錄

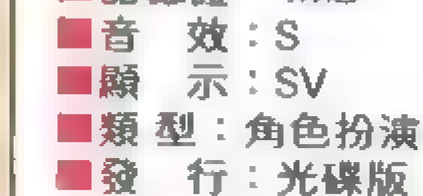
Chronicles of the Sword



是一款融合角色扮演與冒險故事的遊戲，在魔法王國裏，發生了一連串神祕、詭異、令人無法理解的事件，在莊嚴的宣誓儀式中，玩家扮演一個決心誓死效忠國王、上帝與國家的勇士，從開始出發到傳說中的幽冥深淵，經歷一段不同凡響的旅程，與惡毒的巫術展開一場驚天地、泣鬼神的世紀之爭。在遊戲進行時採立體斜角視角，可隨著人物的遠近縮放鏡頭，讓您達到最佳的視覺享受。



松商



- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：840 元

聖戰錄

Ash.



在這個混亂的世界中，眞理早已不存在，也沒有一定的善惡法則，玩家可能會碰見各式各樣的人，每一個不同的遭遇都將為玩家的將來增添無窮的可能性，而所有的可能都將隨著您的每一個選擇而發生。在遊戲裏玩家扮演著一個初出茅廬的冒險者，正興致勃勃的展開人生的冒險旅程，遊戲提供二十二種結局，精緻的圖形、豐富的故事內容，邀請您一起進入這個幻想世界吧！

歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行　磁片版
- 售　價：660 元

精武戰警



人物的造型充滿了日式的風格，感覺非常的眞實與立體，而在地形方面的處理是採用立體設計的方式，不單如此，遊戲更將地形的高低因素也考慮在戰鬥中；遊戲在戰鬥時採用全 3D 動畫的表現方式，是頗為創新的設計。遊戲的故事背景很有張力，人物間相互的關係也相當複雜，為遊戲增添了幾許變化；遊戲是以滑鼠來進行，在人物裝備的部份，以列表的方式呈現，省卻了玩家不少的困擾。

花道

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/M/U
- 顯　示：SV
- 類　型：戰　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：920元

戀愛白皮書



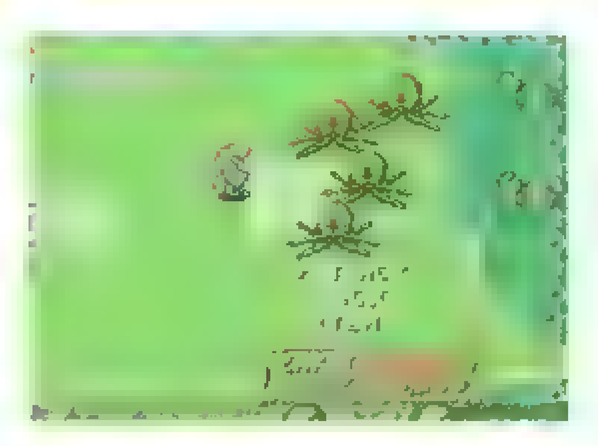
四合一的組成，共分為四部曲：和也君憂鬱的一天、TRIANGLE、桔梗花、瑪蒂救出大作戰等，是以冒險的方式來進行，讓玩家來體驗一下戀愛的感覺，每個遊戲都是獨立的故事內容，各有其亮麗的風格，人物的繪圖手法也不盡相同，不過每套遊戲中都有許多漂亮的「美眉」喔！雖然是典型的 H GAME 但是決不會讓您覺得枯燥乏味，因為遊戲的內容相當精彩，劇情也不會流於刻版，値得您親身來體驗。

天堂鳥

- 記憶體：590KB
- 音　效　S
- 顯　示　V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價．640元

異次元之旅

遊戲中的主角小奇是個喜愛打電動玩具的小孩，某日當他正準備繼續廝殺奮戰時，竟莫名的被捲入他所玩的遊戲之中，從此便展開了這趟異次元之旅。這是一款卡通風味相當濃厚的遊戲，人物的造形是採用可愛的兩頭身設計，還有威力強大的魔法與各式各樣的道具，操作界面簡易就手，人物的屬性一目瞭然，讓玩家可輕鬆的掌控，遊戲將RPG 的特質與動作遊戲融合，讓異次元之旅顯得更有特色。




歡樂盒

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類型：角色扮演
■發　行：光碟版
■售　價：660元

愛情方程式

由三組不同的人馬所設計出來的這套愛情方程式，有豐富的劇情及多線路的選擇，為單調的文字冒險遊戲點綴了些許的色彩。在自殺志願這個單元中，玩家要幫一對曠男怨女找尋他們的幸福，完成他們的心願；而玩家在宛若魔法少女中則擁有回到過去的能力，您是否能幫劇中的女主角揮別心中的陰霾呢？在第三套遊戲中，玩家要使用先進的科技產物，來完成搜查的任務，在炎炎夏日這三組小品遊戲將是您最佳的消暑良方。



天堂鳥

■記憶體：590KB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：光碟版
■售　價：640元

凶兆

RIPPER

公元 2046 年的紐約市中，虛擬先驅報社會版的記者－傑克・昆蘭，正追蹤著多起殘忍的兇殺案，從被害者的特徵來看，兇手似乎和數百年前英國倫敦市歷史上有名的連續殺人犯「開膛手傑克」有極其密切的關係。遊戲畫面以真人實景拍攝，氣氛懸疑緊張，在重重的迷霧中，玩家要如何抽絲剝繭，從眾多的嫌疑犯中，找出隱藏其中的兇手，就全看你的智慧了。



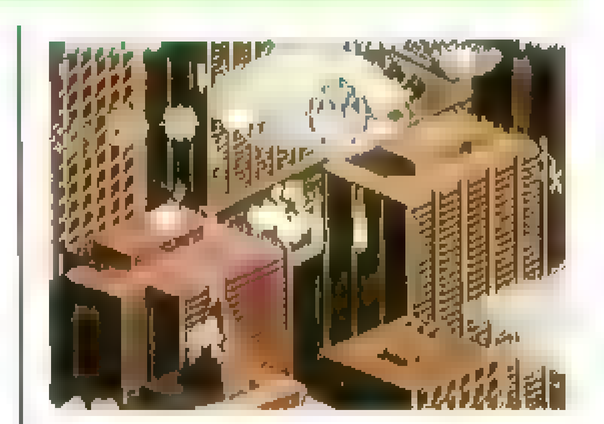

英特衛

■記憶體：8MB
■音　效：U
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：光碟版
■售　價：1450元

終極火力

FINAL GUARD

地球聯邦政府派往火星探勘的《希望號》因不明原因而失蹤，數月後，地球聯邦政府發現火星上有不明的太空船集結，這些不明太空船開始向地球發動攻擊，地球聯邦政府緊急將《終極火力》地球防衛計劃起動，玩家所扮演的就是計劃的最高指揮官。遊戲中提供三段式難易度設定，可變換各種武器及防衛模式，並可設定接關次數，讓你不會有無法破關的遺憾。




第三波

■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類型：動作射擊
■發　行：光碟版
■售　價：550 元

赤日

在亞特蘭提斯大陸上，野心家各踞一方彼此不斷的爭戰，人民生活在戰亂不安中，玩家的任務就是努力統一整個大陸，使安定詳和的生活再度降臨大地。遊戲採先進的即時制，許多時候玩者將會同一時間遭遇多場戰役的情況，只要稍不注意，很快就會將自己的城池拱手讓人，所以妥善的運用外交手段，不樹立太多的敵人，將會是您在這亂世之中的生存之道。



世紀縱橫

■記憶體：8MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：策略
■發　行：光碟版
■售　價：800 元

三姊妹

你要報仇嗎？你要戀愛嗎？這款由日本JAST 開發的 H-GAME，可以同時滿足這兩種願望。在遊戲中，玩家扮演一個為報父仇，不擇手段的接近仇人的三個女兒之後，卻不小心愛上了這三個姊妹花，這時，男主角開始反省自己的作為是對是錯…。在這款遊戲中，玩家不再只是到處留情的花花公子，而是要動動腦子幫助被自己的復仇計劃所害慘的三位美麗女子。

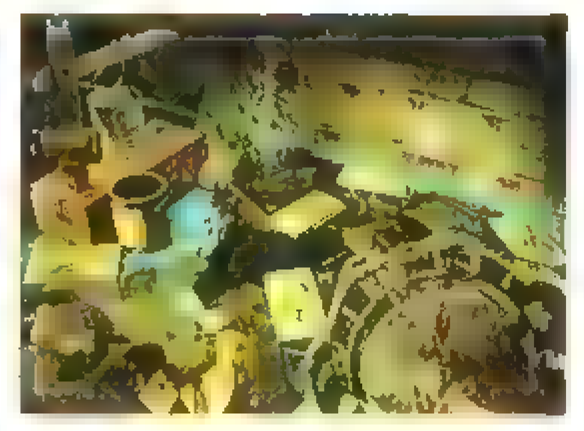


花道

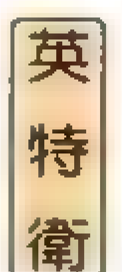
■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：光碟版
■售　價：700元

壞蟑螂

BAD MOJO



變成蟑螂的這個主意不賴吧！遊戲從發了財卻變成蟑螂的主角開啓了序幕，玩家必需找出變回人的方法，這當中可暗藏了許多陷阱，要一一的考驗玩家的 IQ 喔！遊戲的主要場景就是主角原本住的房間，場景的繪製是採用 3D 的表現手法，牆角的污垢、滿地的死蟑螂、被老鼠夾夾死的老鼠等景物，都表現的栩栩如生、也相當的噁心。玩家是以「蟑螂」的視角來進行遊戲，雖然房間不大但是對小如蟑螂的您來說，可就能體會蟑螂難爲的感覺囉！



英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：1200元

模擬天堂

AFTERLIFE



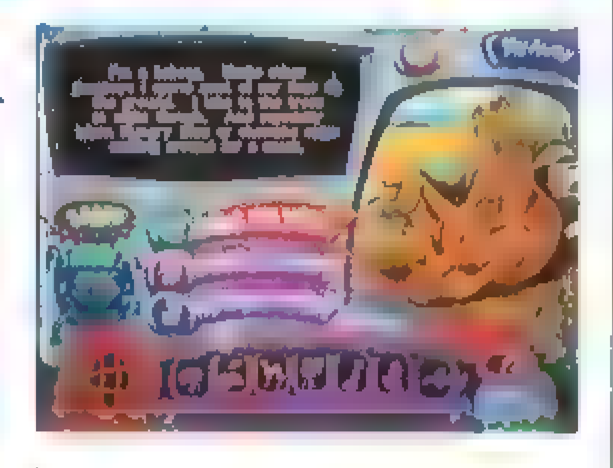
玩家這次扮演的是掌管人死後的世界，所有的靈魂都在您的統治之下，您可依他們生前的表現來分配他們該往何處去，而您這個偉大的管理者，則要妥善的規劃這個屬於您的地盤。Lucas-Arts 這次在美工方面的表現，真可說是一流的水準，每個建築物都相當的獨特，擁有與衆不同的造型，畫面的精緻自不再話下，色彩的搭配與多樣化的創意，更將遊戲架構得可圈可點，貼心的系統設計方便玩家操作。

松崗

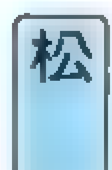
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

時空奇兵

MORTIMER



這是一套以小朋友爲訴求的遊戲，也是 LucasArts 第一套針對兒童所設計的遊戲，玩家的任務就是開著您可愛的鐵殼蝸牛，救回被壞蛋吸取完能量而變成石頭的小動物們，遊戲採用與絕地大反攻 2 相同的 3D 引擎來製作，劇中有許多卡通式的人物與場景，將遊戲整體的氣氛營造的相當輕鬆活潑，在每一關的過場，遊戲都會播放一段搭配語音的卡通影片來銜接故事，讓這個絢麗的兒童世界更有聲有色。



松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

雷射超人

RAYMAN



以誇張逗趣的美式漫畫來表現遊戲的風格，場景與人物的畫風相當可愛討喜，充份展現出美工的實力，在設定方面也獨樹一格，玩家扮演的 RAYMAN 身體還可以分離喔！而敵方的人物也設計得很有特色，再加上謎題的設計頗富巧思，讓遊戲更具娛樂性；以 CD 音源直接輸出音樂，讓玩遊戲也成爲一種享受，不僅如此，各種多樣化的攻擊招式，一關一關不同的考驗，讓玩家沉迷在雷射超人的世界中。



第三波

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：780 元

西楚霸王項羽



將西楚霸王項羽的傳奇故事搬上了電腦螢幕，遊戲採直線方式進行，依照歷史的演變做爲遊戲的腳本，但因玩家不同的決定，發生的事件與相遇的人物會有些許的不同，所以喔！選擇的時候可就要小心了，否則就遇不到溫柔婉約的虞姬。遊戲中還設計了一些小插曲，這些插曲多半是安排了寶物，讓玩家增強自己的能力之用，不僅如此您還可以爲您的士兵添購武器喔！戰鬥的部份可是遊戲的重頭戲了，您可以找對方的武將單挑，或是選擇各式功用不同的陣法，也可以運用計謀來幫助您，計謀的種類相當的多，若能妥善的使用您將如虎添翼。遊戲的畫面刻畫得相當細膩，每個人物都有自己的風格，說話的時候會顯示出說話者的肖像，仔細瞧還可以發現人物的表情是會變的喔！

熊貓

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：720元

魔島大富翁

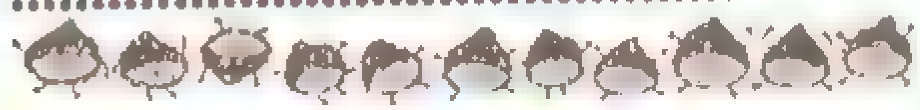


↑遊戲一開始時可選擇之四位主角
↓主角在使用卡片得逞時的奸笑



在炎熱的夏日之下，來個清涼的消暑遊戲吧！智冠科技最新出品的魔島大富翁，便是一款頗適合闔家大小、親朋好友一塊同樂的遊戲。在本期筆者再為各位讀者介紹上期的未盡之處。

人物可裝備武器及防具





為了突顯四位主角的特性，所以在遊戲中他們不僅擁有相當強的各種能力，還可以裝備各種武器及防具以增強戰鬥力。主角一共可以裝備六個部份的配備，如右手的武器、左手的盾牌、頭上的帽盔、身體的衣甲、腳上的鞋靴及頸上的項鍊等。這些配備並不是所有主角都能裝備，隨著主角之不同，其所能裝備的武器防具也各有差異；像是強壯的獸人王可以穿戴沉重的鎧甲，劍聖只能裝備劍當武器，而大法師及祭司就無法持有盾牌。



進行小遊戲的情景



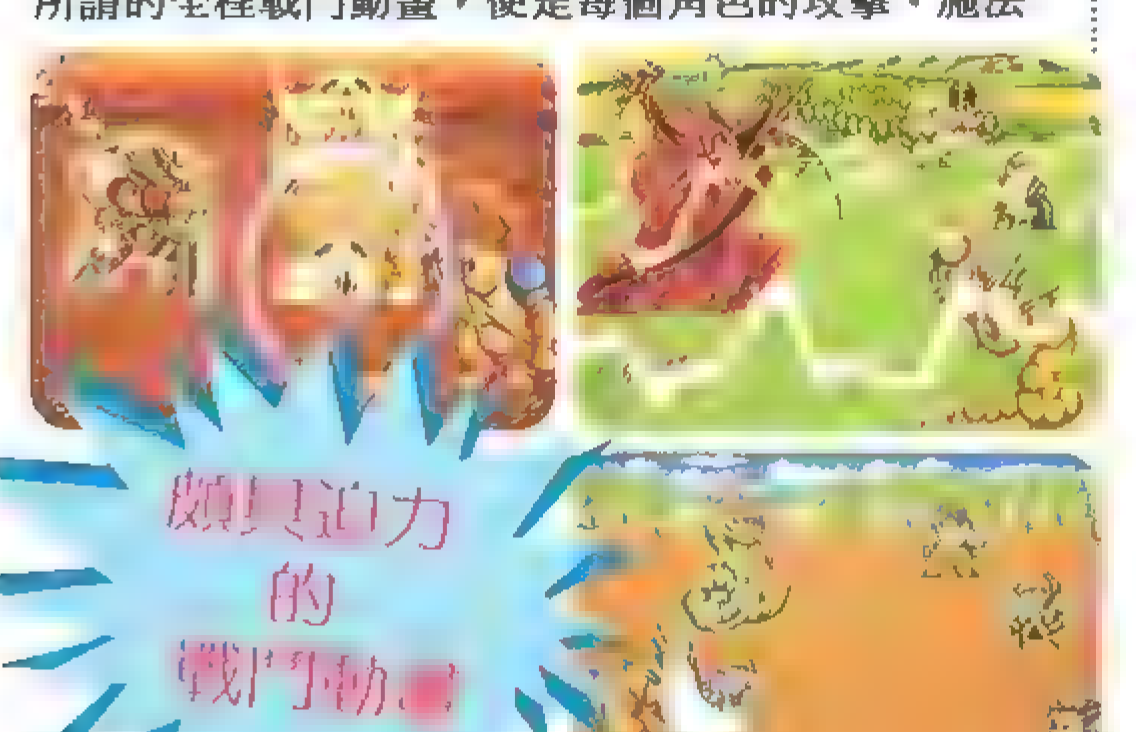
人物裝備用的紙娃娃系統

取得這些武器防具的方法，除了進入商店購買之外，有時也會在路上撿到，或是成為小遊戲的獎品。不過每個人的最強武器，都必須在完成某一關的任務之後，才有可能獲得。有些武器及防具還有特殊的能力，可以讓主角發揮更為強大的能力。

大迫力的全戰鬥動畫



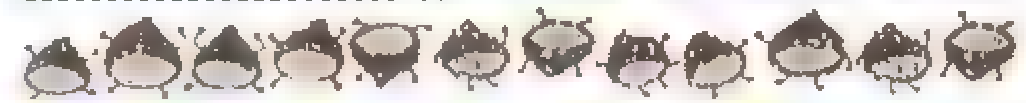
魔島大富翁採用了全螢幕的戰鬥畫面，雖然是低解析的畫面，但是在可愛的角色造型及全程的戰鬥動畫之下，戰鬥變成了整個遊戲的重頭戲之一。所謂的全程戰鬥動畫，便是每個角色的攻擊、施法



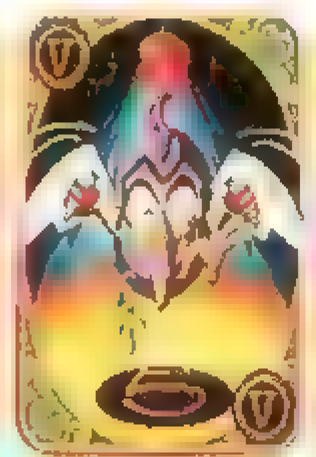
及特殊招式都使用一段動畫展示，而在美術人員的精心繪製之下，充分地表現出每個角色的特性，像是龍的噴火、惡魔的魔咒攻擊、邪神的雷電怒濤等，都具有相當的魄力。據製作人員表示，遊戲中的每個角色還有各自的屬性，有的怕火，有的則能耐得住法術的攻擊。所以在戰鬥的時候，玩家還得注意敵人的屬性，才能夠在攻擊時使用合適的法術，以獲得事半功倍的效果。

在遊戲中除了主角之外，還會出現三十多名各式各樣的角色，除了戰士、鬥士、祭司等人類之外，玩者還可以找到獸人、矮人、精靈等類人族，野狼、獅鷲、人面獅等獸族，以及骷髏兵、僵屍、吸血鬼等魔族。這些角色各有不同的特性，像是地精會盜取物品、忍者會隱身、大猩猩會投擲鐵球攻擊等，都是相當個性化的招式，而這些特殊的招式也都各有一段精彩的動畫來配合，所以遊戲的戰鬥將相當地具有看頭。

逼真的音效及動聽的背景音樂

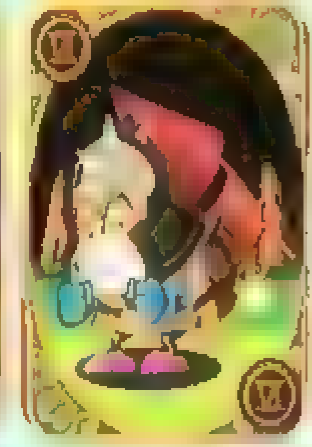


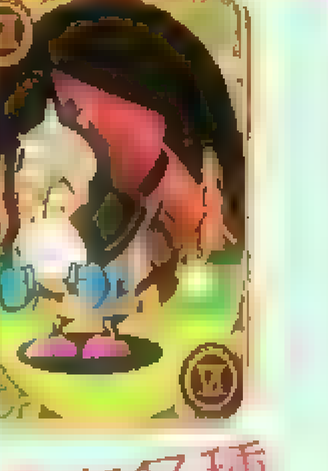


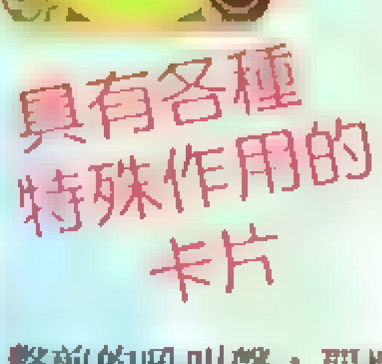






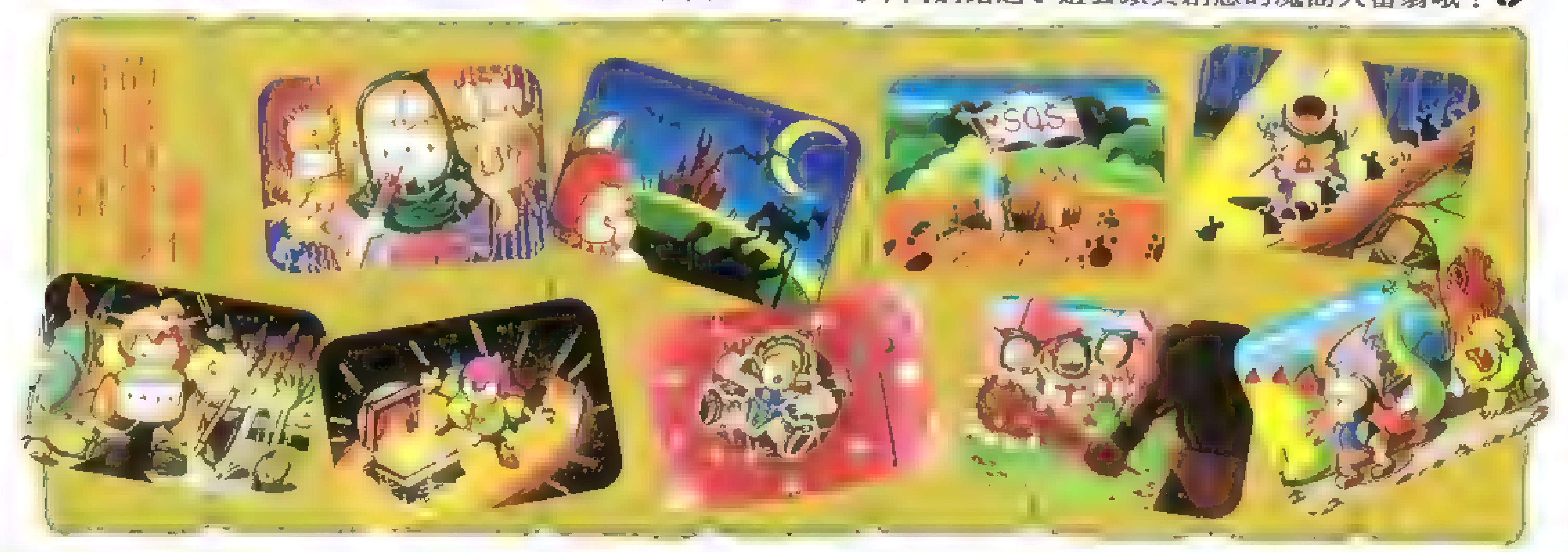






為了加強整個遊戲的感覺，魔島大富翁的製作群還特地配製了許多特殊音效，例如獨眼巨人在攻擊前的吼叫聲，惡魔以黑貓攻擊時的尖銳喵聲，野狼的哭號聲等，更使得遊戲的戰鬥顯得迫力十足。至於背景音樂也是精挑細選之作，在不同的地圖背景之下，背景音樂也能夠適當地烘托出整個遊戲的氣氛。

在連續幾期的介紹之後，各位讀者是不是已經相當心動了呢？如果你喜歡大富翁類型遊戲的話，可千萬別錯過了這套頗具創意的魔島大富翁哦！



PC射擊遊戲連線合作對戰之第一擊

SIDELINE 邊線戰區

浩瀚的宇宙，在銀河大帝國的統治之下，各大行星之間貿易往來頻繁，各種族之間和平相處，可說是一片祥和。有一天，位於銀河大帝國版圖邊陲的小行星基地，突然與帝國失去了聯絡，帝國防衛軍總部便命令邊境守備隊就近前往調查。

當邊境守備隊派出的調查團前往小行星基地調查時，卻發現小行星基地已為不知名的敵人所佔領，敵人正在快速地改造該基地，企圖將該基地改裝成進襲帝國總部所在地－地球的前進基地。邊境守備隊調查團乃將調查結果回報地球帝國總部，帝國總部即時下令，命令調查團摧毀敵方進犯意圖，身為調查團一員的你，即將在本遊戲中駕駛帝國先進戰機，努力完成帝國總部所交付的任務。玩家將要過關斬將，一一摧毀敵方武力及各項建設，並驅逐所有敵人，徹底粉碎敵人進犯地球的意圖。



以強大火力摧毀敵人

邊線戰區（ SideLine ）是一款正統的橫向射擊遊戲，玩家將負責操縱邊境守備隊戰機出擊。邊境守備隊戰機除了擁有六種主力武器以及五個等級的強度之外，還有副機以及爆彈的配備，分別介紹如下：

主力武器共分六種，且各有其特性，例如多方向散彈適合對付大批的小敵人，環狀雷射適合對付貼身撞擊型的敵人，後方出現的敵人就要交給追蹤雷射，波動雷射的連續射速最快，有穿透殺傷力的就是直向雷射，次元飛彈適合對付耐力較高的敵人，要突破各關就要先熟悉各種武器的特性。

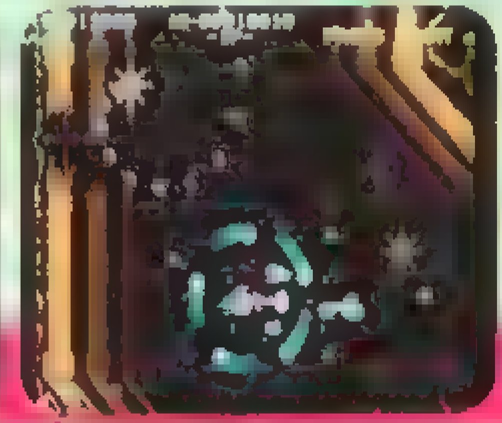
遊戲中還有副機的設計，它們是兩個可以調整位置以及方向的小球，除了可用來攻擊各個方向的敵人之外，最重要的是它可代替主機擋住一般性能的小子彈。

爆彈這種武器的使用時機，則是當您遇到眾多敵人圍毆，或者當您需要給予大BOSS較大的殺傷效果時使用。爆彈是一種使用後隨時可以殺傷螢幕上所有的敵人之強力武器，而且還有附帶的效果，

可廣範圍攻擊的多方向散彈



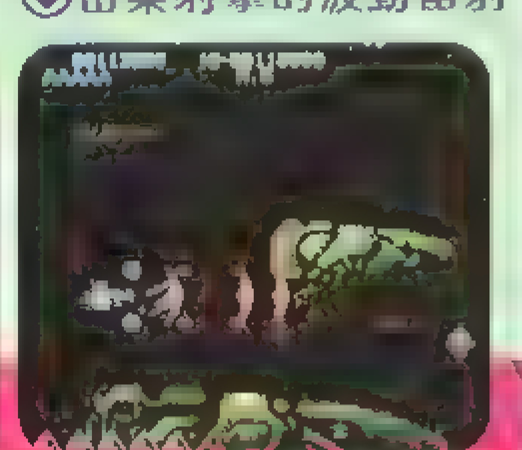
防守嚴密的環狀雷射



能攻擊後方敵人的追蹤雷射



密集射擊的波動雷射

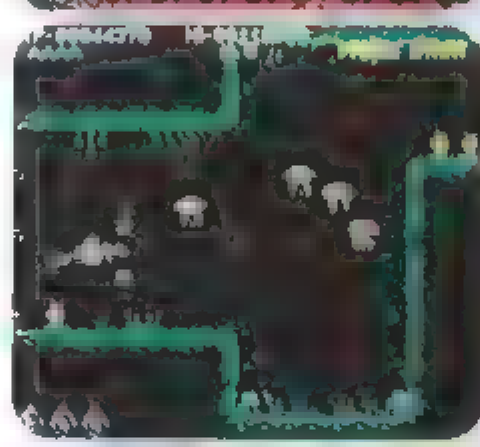


便是一旦您使用爆彈後，主機將有一段時間是『無敵狀態』，你可利用這個特點，把握時間差，穿越敵人火網或者進入螢幕上封閉的地形區域。

玩家進入遊戲以後，除了打擊敵人之外，還要適時地提昇自己的武器威力才行。武器種類是以不同的色球表示，只要玩家吃到同樣顏色的色球，正在使用中的武器威力等級就會提昇一個等級；若玩家在飛行的途中，吃到不同顏色的色球，則代表武器已切換成不同的武器，但是要請您注意的，是原先玩家使用的武器威力等級不會提昇。必須再吃到正在使用武器的同樣顏色之色球，武器等級才能再次提昇。

玩家使用的邊緣戰區（ SideLine ）版本如果是 CD-ROM 版，還可以充份享受到背景音樂由 CD 直接播放的效果。邊緣戰區一共有八大關，每一大關均有一支主要的背景音樂，再加上其他的附屬音樂，共有十幾首使用 MIDI 創作的好聽音樂，因此玩家在玩 CD 版時，除了可聆聽背景音樂直接由 CD 播放的震撼威力以外，也可將該 CD-ROM 當作一般的音樂 CD 使用，加以鑑賞高音質的音樂創作。 CD-ROM 版除了有高品質的音樂及音效以外，每過一大關時，還會出現精彩的過場動畫，如果玩家使用搖桿（尤其是 GAME PAD ），一定會讓您大呼過癮。

用心設計的各個關卡

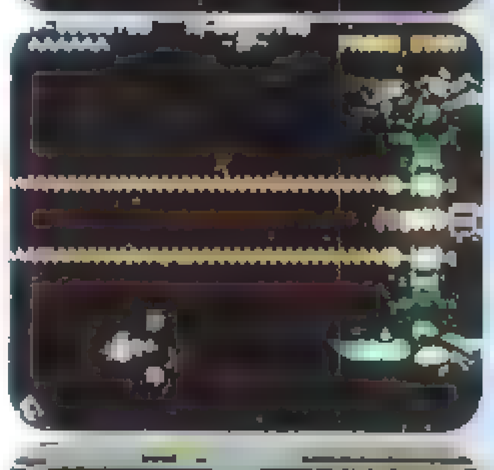
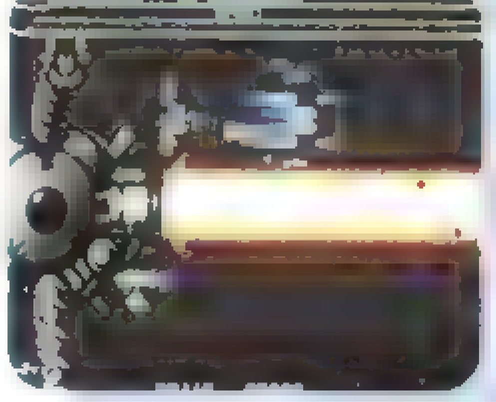


多重背景捲軸的場景

邊緣戰區（SideLine）的遊戲場景設計依次為已被敵方佔領的小行星基地、敵方艦隊埋伏所在的隕石區、小行星中的溶岩地獄、小行星地底河流中的古代洞窟、小行星重水處理場中的立體直向輸送道、敵人正在興建的地下通道基地、小行星垃圾處理場、要塞核心等八大關卡。遊戲的每一大關都擁有不同的視覺效果，而且每皆為不同像的多重背景捲軸，設計群並且將各種怪物設定成具有即時的放大縮小的功能，能讓玩家如同在大型遊樂器上玩射擊遊戲一般。每個背景雖然光華眩麗，但是絕對沒有浮誇的感覺，在玩家目不暇給地射擊的當時，設計群仍能用心的設計出如此傑出的背景捲軸，可以看出設計群所下的功夫很深。

網路連線的雙打功能



各個威力強大的敵人頭目

邊緣戰區遊戲除了提供單機雙打的模組之外，另外還提供了『網路連線功能』。網路連線方面，遊戲支援 IPX 網路連線或者是以 LL3 線來進行雙打的遊戲模組，使用連線模式時，玩家可享受到雙打不受螢幕限制的樂趣。這種狀況主要是由於遊戲的某些關卡是可以上下捲動的，若是兩人使用單機雙打，可能會受到螢幕大小的限制，兩個玩家會發生相互牽制移動範圍的情形，而在電腦遊戲中有俗稱『卡螢幕』的狀態發生；但是如果您使用網路連線，則『卡螢幕』的情形將不復存在，另外就算兩個玩家都同時使用鍵盤來操作此遊戲時，也不會發生卡鍵的情形。所以使用連線進行雙打，您大可放心地悠遊於邊緣戰區之中，暢快地廝殺整個暑假。





D之食卓

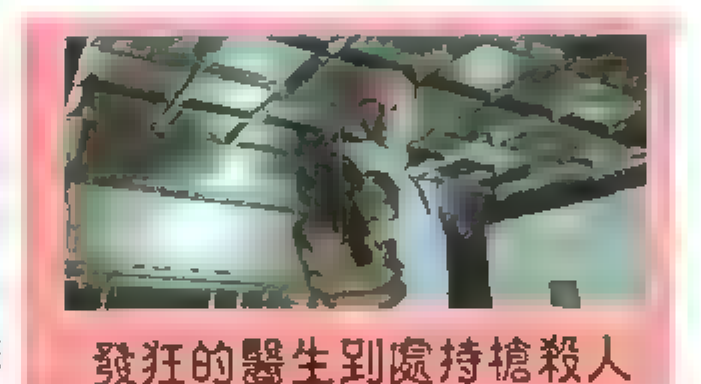
還記得在一兩年前，在 3DO 上看到一款以多邊型技術處理人物造型的冒險遊戲，當時就為其細膩的畫風所吸引，而研發該遊戲的 WARP 公司，也由於這款在兩週內狂銷二十五萬套超強巨作，躋身知名開發廠商之林，接下來隨著次世代主機的風行，《D之食卓》也陸續改為SEGA Saturn和 Sony Play Station等版本，而時至今日，終於以 PC CD-Rom 的形式出現在各位玩者的面前。

從字面上來看，由於D為惡魔（ Demon ）的縮寫，而日文的「食卓」即為餐桌，換言之，「D之食卓」就是「惡魔的餐桌」的意思，至於整個遊戲的內容，則是描述惡魔以嗜食人類為樂，隨著一次一次的附身，在人間掀起莫大的浩劫，而玩者所扮演的主角當然是受天命來對抗這一切的不二人選。


庭院中有美麗的噴水池

劇力萬鈞的情節

讓我們把鏡頭拉到西元 1997 年的洛杉磯，在一座平素知名的綜合醫院中，某夜竟然驚傳出慘絕人寰的大屠殺！更叫人吃驚的是，殺人兇手竟然是該名醫院的院長— Richter Harris ，一名平時以溫文儒雅著稱的書生！


發狂的醫生到處持槍殺人

當謀殺案發生之後，院長除了挾持其他病人當作人質之外，更將自己深鎖在醫院當中，警方雖然派出大量的警力將醫院團團包圍，但對目前 Richter 的異常舉動卻也束手無策；而玩者們所扮演的— Laura Harris ，正是 Richter 的獨生女，原本就讀於舊金山的一所大學，在得知父親殺人的消息之後，連夜從舊金山開車來到洛杉磯父親的醫院外，向警方爭取進入交涉的機會，不過只有兩個小時…。


美麗的女主角 Laura


門後有具被針床插死的骸骨

就當玩者的腳步踏進醫院的同時，高塔的時鐘也敲起了三聲巨響，到底Laura能不能在時間內找出父親發瘋的原因、或者是其他的隱情、或者她自己是否能順利活著出來？這一切的答案都得到遊戲中尋找。

如電影般的寬螢幕立體效果

進入遊戲之後，精彩的片頭畫面開始播放，而這種採用寬螢幕方式、配合「交錯式（ Interlace ）」的顯示方式，除了能提供玩者類似享受看電影般的真實氣氛之外，又能有效降低記憶體的使用，使畫面的播放更流暢，因此近來廣為大家所接

受。

而裡面的場景與人物，全部都使用 3D 圖形



在火爐中有一把特別的鑰匙



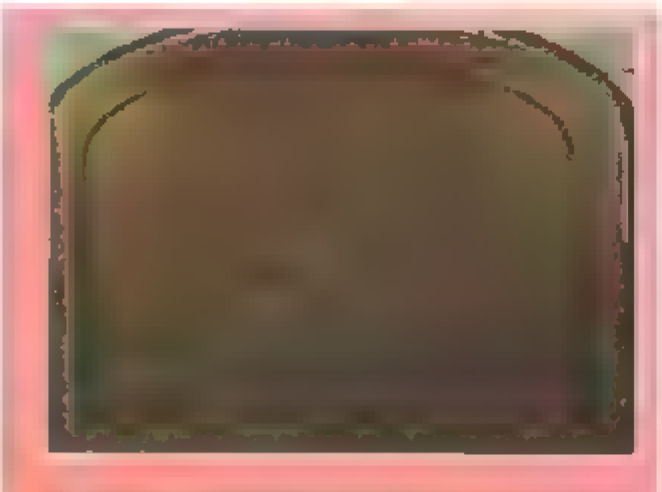
繪製來替代真人實物，這是較典型的日本風格，因此與一般歐美流行以真人演出的方式便各異其趣，而且女主角的表情相當活潑、自然，貼切地表現出她的七情六慾，難怪有這麼多人為之瘋狂。前面提及遊戲中的物品都使用 3D 立體方式繪製，這些大大小小的物品不僅相當細膩、逼真，而且在高解析度 640 ×480、 65536 色的畫面表現下，更有豐富的光影變化，是本遊戲吸引玩者的特點之一。

適當的謎題設計

在謎題的設計方面，因為提示並不算多，所以部份的解謎必須倚靠嘗試錯誤的方式，不過整



熟悉的房間，熟悉的餐桌



有各種物品可供使用

體來說，困難度都不算太高，相當適合入門的玩者作練功之用；不過，設計公司為了提高遊戲的耐玩度，取消了儲存遊戲的選項，並規定必須在兩個小時內完成遊戲，且遊戲中的時間便將如同眞實時間般流逝，所以玩者們得加緊腳步，否則就會看到「Game Over」的悲慘畫面。話再說回來，取決於玩者中所執行的動作，會導致遊戲



在抽屜裡找到一把旋轉把手



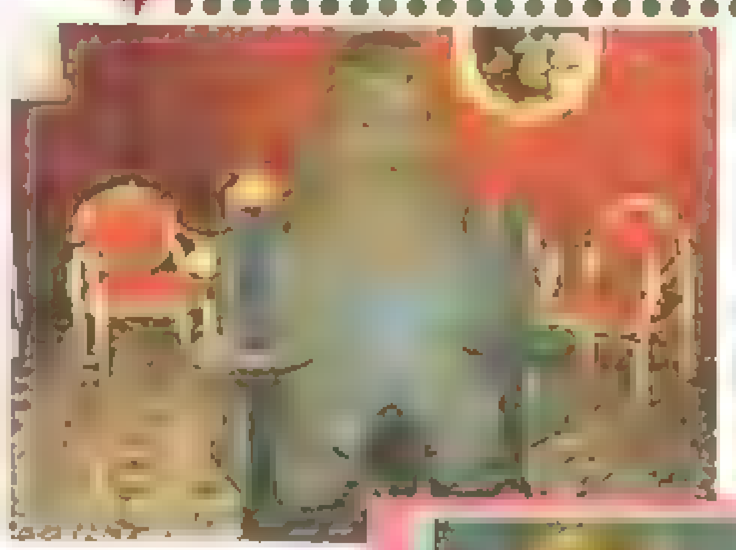
大啤酒桶裡有什麼玄機



從異次元伸出一隻怪手直襲蘿拉

有不同的結局，特別是有提示作用的「螢火蟲」，非得全部收集完整，否則主角將無法看見眞正的圓滿結局！

簡單的操作與傲人的音效



雖然並未使用滑鼠為操作介面，但由於本遊戲的按鍵並非十分複雜，所以操作也相當簡單，包括方向鍵一共也只需用到六個按鍵，即使對初學的玩者來說，不需練習也可以



在眾多房間中展開探索



連接起片段的記憶吧！

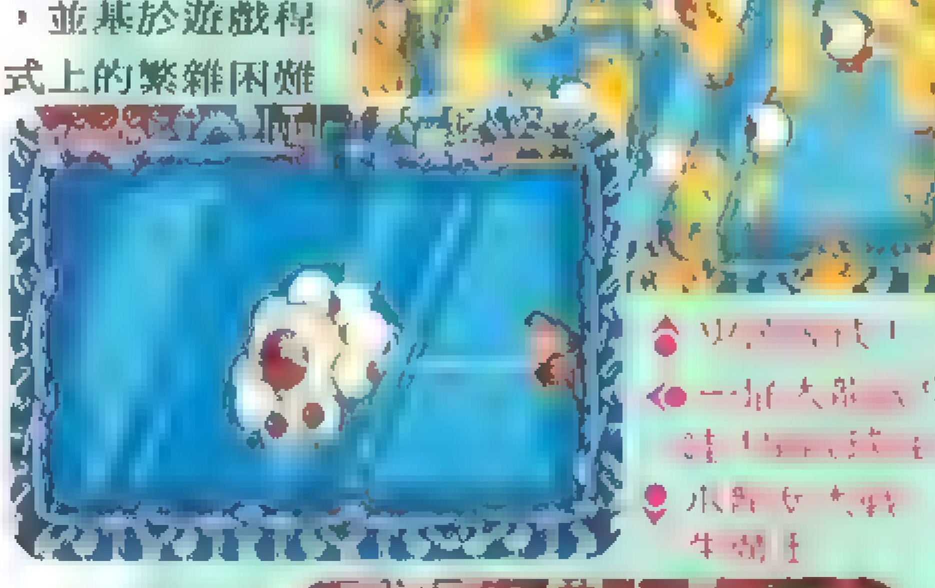
立即上手。除了在畫面的表現相當傑出之外，《D之食卓》所擁有的音效表現也是本遊戲的一大特點，舉凡上下樓梯、開鎖關門、或突如其來的機關動作聲等，無一不震撼人心，叫人為之膽顫心寒。

總結來說，由於結合了動人的畫面與逼眞的音效，《D之食卓》是一款相當出色的冒險遊戲，在謎題難度適中的情況下，更適合各位玩者走進血腥的醫院地獄中。

作　者／K-1



電腦PC GAME的忠實玩家，告訴你們一個好消息哦！新型態的 ARPG （動作型角色扮演遊戲），"龍之傳奇"即將上市了！縱觀市面上各種 RPG 的遊戲方式，已不能滿足玩家求多變的個性；為了這一點，在兩年前智宇科技小組便極力發展類似大型電玩的RPG在電腦 PC GAME上，其工作小組為求完美，並基於遊戲程式上的繁雜困難，因此便製作了兩年多的時間才接近完成。筆者最近拿到"龍之傳奇"的試玩版，便讓遊戲中的可愛造型所深深吸引，這部以中國最受歡迎的神怪小說「西遊記」為架構的遊戲，再度讓人感受到它的魅力。



[illegible]

[illegible]

小龍女大戰牛魔王



遊戲一開始則有孫悟空及小龍女供玩家選擇，當然兩個主角各具不同的特色及能力，玩家上手十分容易，令筆者想不到的，是主角竟能做出多種動作，如：普通攻擊、聚氣揮劍攻擊、氣功攻擊、舉物投擲攻擊、聚氣防禦、推物、滑行等等。魔法也多達十餘種；小怪物及大魔王，隻隻生動活潑，兇悍難纏，令人又愛又恨。

此遊戲擁有龐大的捲軸式地圖，共九大關卡，每個關卡又配上無數的迷宮



[illegible]

[illegible]

，當然會有一些提示以幫助遊戲的進行，難度適中且合邏輯。有趣的是，在緊張刺激的遊戲進行中，另外還有骰子房、水果盤、打飛靶、猜寶箱等，供玩家喘口氣輕鬆一下。當然在"龍之傳奇"中，兼顧劇情與娛樂性，使玩家在劇情的安排中不會枯燥乏味。

在劇情的架構上是以單線的模式進行的，但其中加入一些有趣的猜迷，都是需要玩家稍為動一動腦筋，在劇情中必需找到九顆傳說中的龍珠，才能使唐三藏被魔王吸去的元神召回，但如何取得九顆龍珠呢？除了要自己去找一些有用的線索外，還要找到許多關鍵性的寶物，例如可清除木樁的木鎚，可通過河溝的木筏等，才能順利地進入某些關卡迷宮。在迷宮中藏有每關迷宮的地圖，還有可告知走過路線的夜明珠，不會像一般 RPG 的迷宮全是寶藏或妖怪，光在找路與決鬥就花了不少時間。在"龍之傳奇"中所有的迷宮都是必須用一些小方法，動一點小腦筋才能使遊戲繼續進行，使在枯燥乏味的迷宮中，增加一些樂趣。

"龍之傳奇"片頭動畫配上 CD 音軌，對於追求品質的玩家而言，可說是相當好的消息，不僅能表現出遊戲內涵的部份，更不會讓玩家因為單調的開場畫面而失望。一般玩家都有種觀念，那就是在 PC GAME 與 TV GAME 上的最大差別，是動作與畫面流暢的程度，而"龍之傳奇"中製作小組克服了此種困難，將在PC GAME上呈現罕見的流暢捲軸。生動活潑的畫面，加上悅耳的音樂及生動的音效，讓玩家有更多完美的享受，可說是近年來未有的超級遊戲類型，玩家們請稍待吧！


特別報導
98の世界
GRX



硬體篇

嗨！歡迎大家來到旖麗的NEC-98世界。在這裡我首先來為大家介紹一下何謂NEC-98。

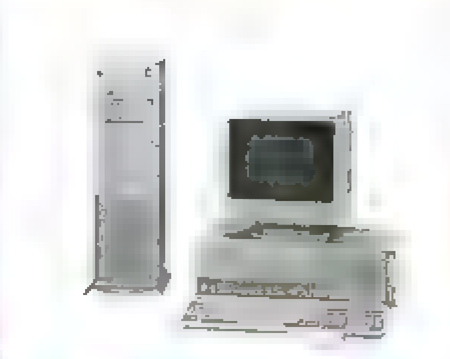
在很久很久以前，在太平洋上有一個島國—日本國，他們有著許多自己所發展不相容於IBM PC的電腦系統，如X68000、FM TOWNS、NEC-98等，而這些系統中最普遍的，便是NEC-98系統了。

和IBM PC的386、486一樣，NEC-98也有許多不同的等級，如9801、9821等；而且在日本，由於硬體發展相當快速，所以主機的機型也不斷在更新，像9801中就有分9801VM、9801VX、9801FA等機型呢！

好的，接下來就讓我們來看看NEC的硬體世界吧！

FM-TOWNS

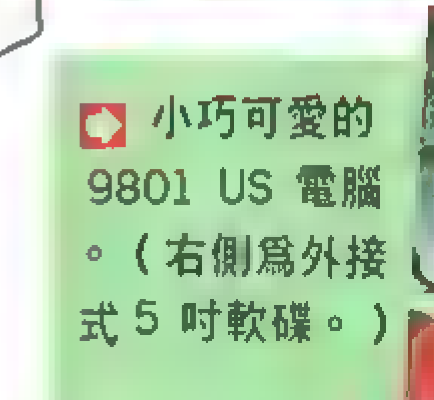
FM TOWNS II HR



Macintosh

Macintosh Quadra800





小巧可愛的9801 US電腦。（右側為外接式5吋軟碟。）



US電腦的特寫。（底下由左而右分別為鍵盤插孔，滑鼠插孔，及RESET鍵）

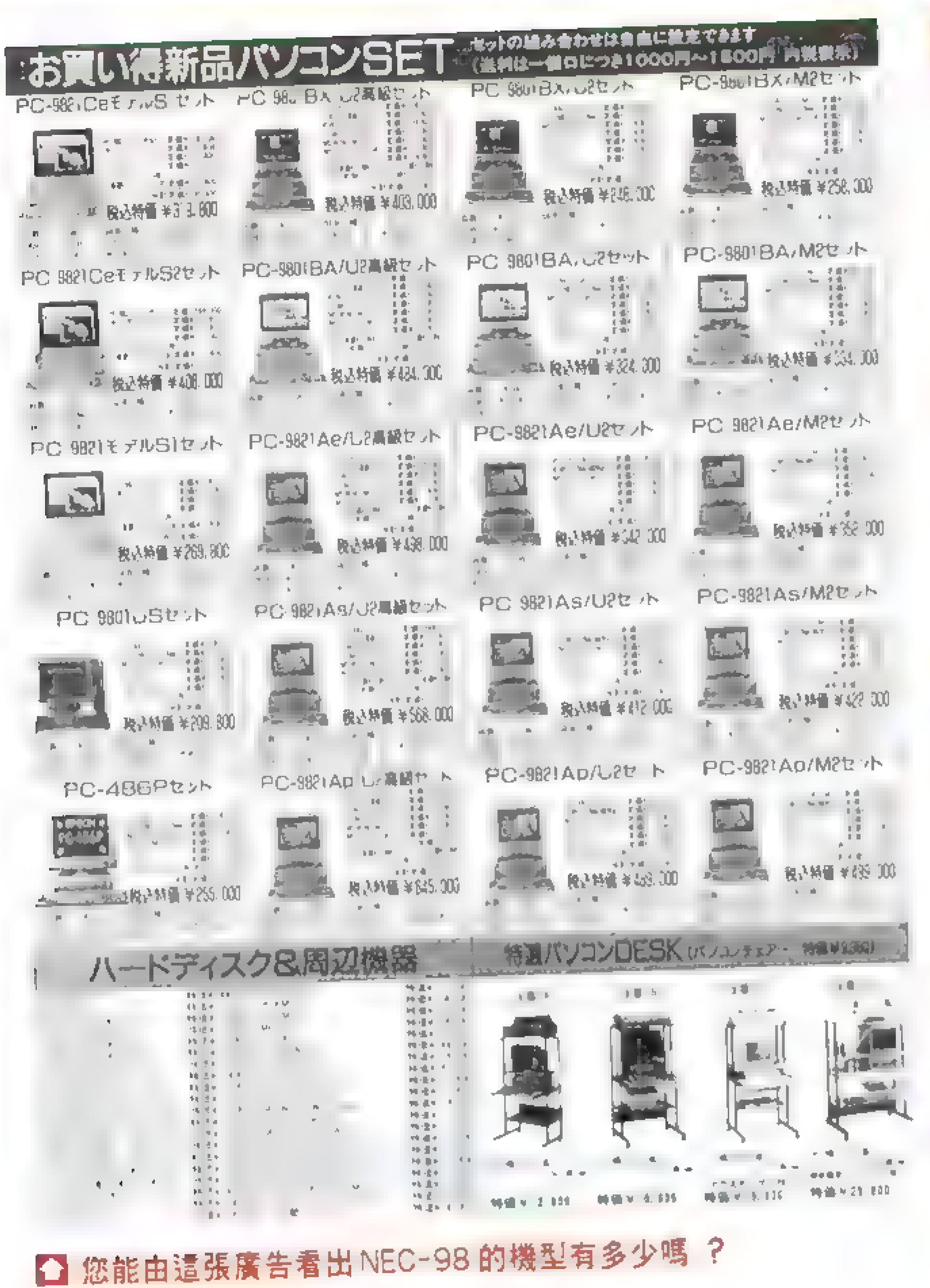


日本的NEC-98電腦

搭載了PENTIUM CPU的新一代NEC-98



由於主機推出速度快，所以在日本，中古電腦的市場蠻大且熱絡的呢！這一整頁都是中古電腦的廣告喔！



您能由這張廣告看出NEC-98的機型有多少嗎？

家族的系列成員代表



▲ PC-9801FA　　▲ PC-9821Af



▲ PC-9801　　▲ PC-9801VM



▲ PC-9801VX　　▲ PC-9801RA

日本電腦精美的包裝箱。（很少看過國內電腦有如此包裝的）。



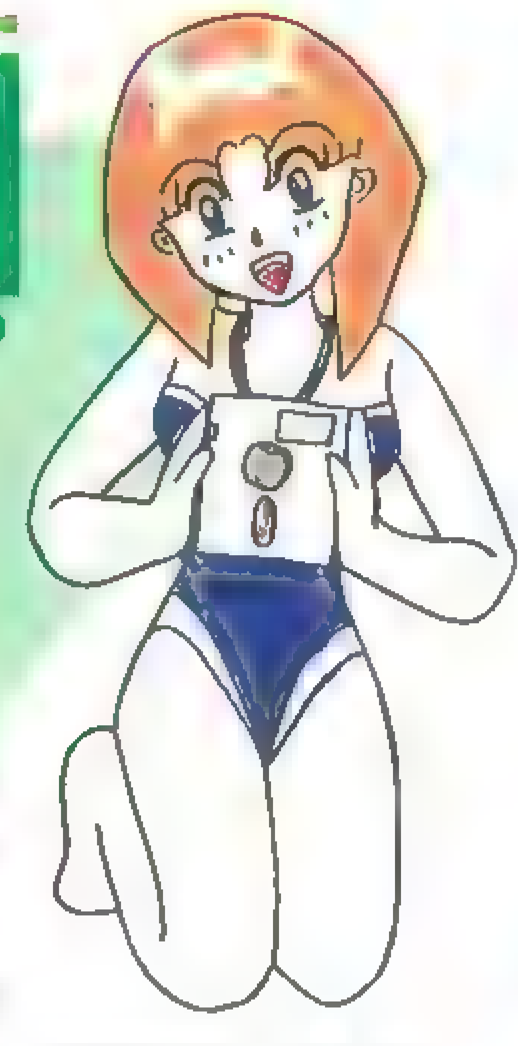
多少人夢寐以求的電腦啊！



琳琅滿目的98電腦周邊展品。



軟體篇



大家好，接下來由我來爲大家介紹 NEC-98 的電腦軟體世界。提到 98 的軟體，相信大家第一個想到的就是 H-GAME 吧！也難怪啦，目前 98 上面的軟體的確是以成人向的遊戲軟體爲最大宗；不過除了 H-GAME 外， 98 上面也是有許多膾炙人口的名作喔！如改版至動畫的銀河英雄傳說、FALCOM 的英雄傳說系列，及 KOEI 的三國志、信長之野望等系列。

和 IBM PC 遊戲有所不同的是， 98 遊戲大多採 16 色的圖形顯示系統，而且在記憶體上要求甚少。雖然目前 CD-ROM 的遊戲有略微增加的趨勢，但數量實在是太少了；其實這些倒還不算什麼，IBM PC 和 NEC-98 眞正最大的差異，便在於遊戲的美術風格了。尤其是在人物上，日式的卡通畫法和美式的寫實風格眞是差太多了呢！

OK ！下面就讓我們來看看 98 上面有哪些軟體吧。

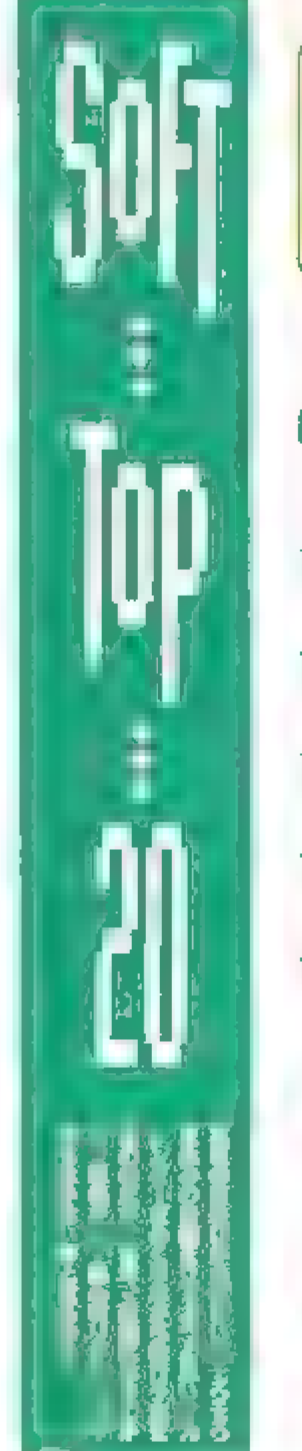


包裝精美的 98 遊戲軟體。

98 遊戲通常都會有相當詳細且精美的說明手冊。（H-GAME 除外）

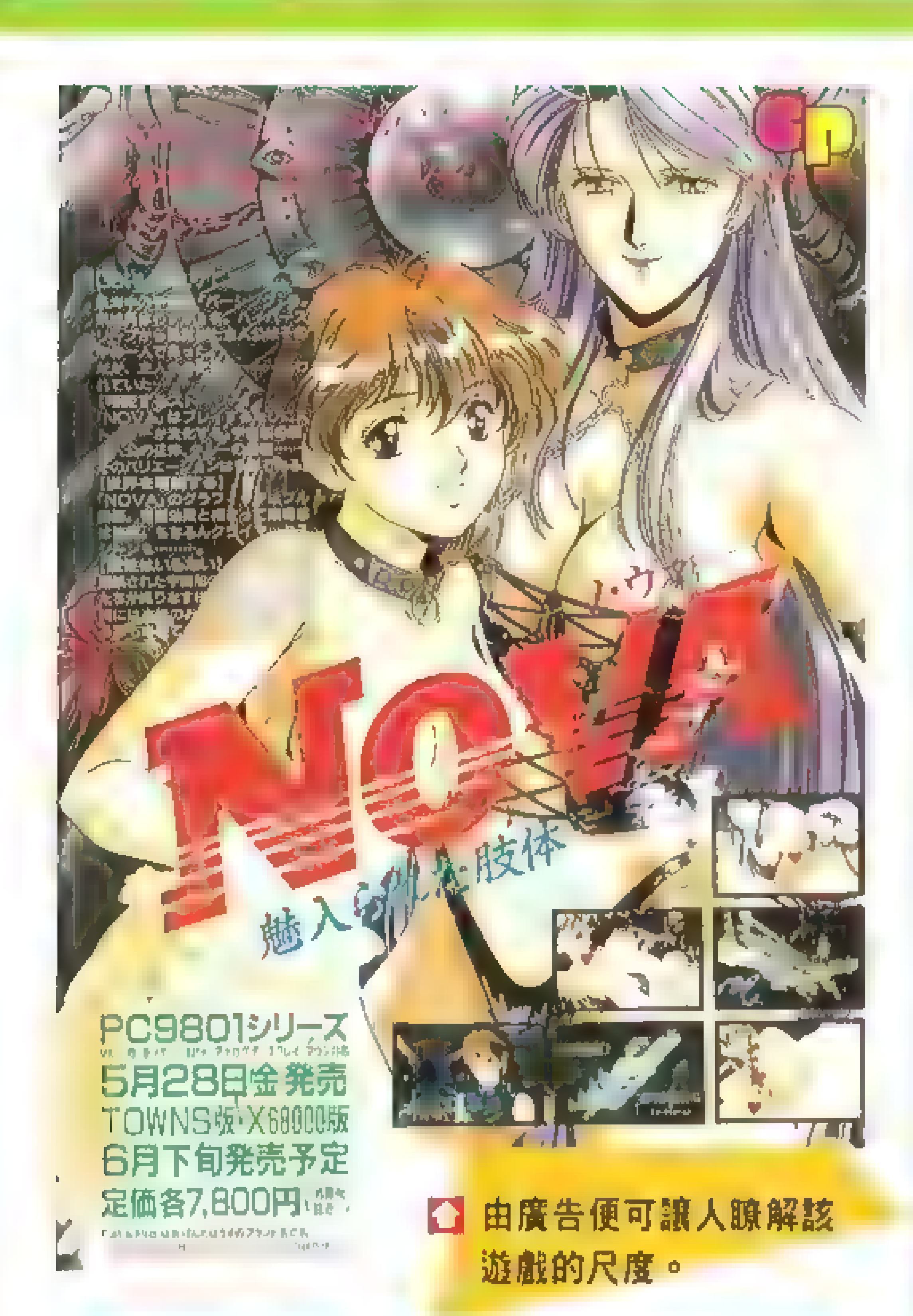


98 電腦的軟體中，以H-GAME 的佔有率最高。





日本的遊戲排行榜，（上面的插畫好可愛喔！）



由廣告便可讓人瞭解該遊戲的尺度。



精緻細膩的海報已成爲日本遊戲的特色了。



在日本，遊戲的分級制度可說是相當受到爭議的。

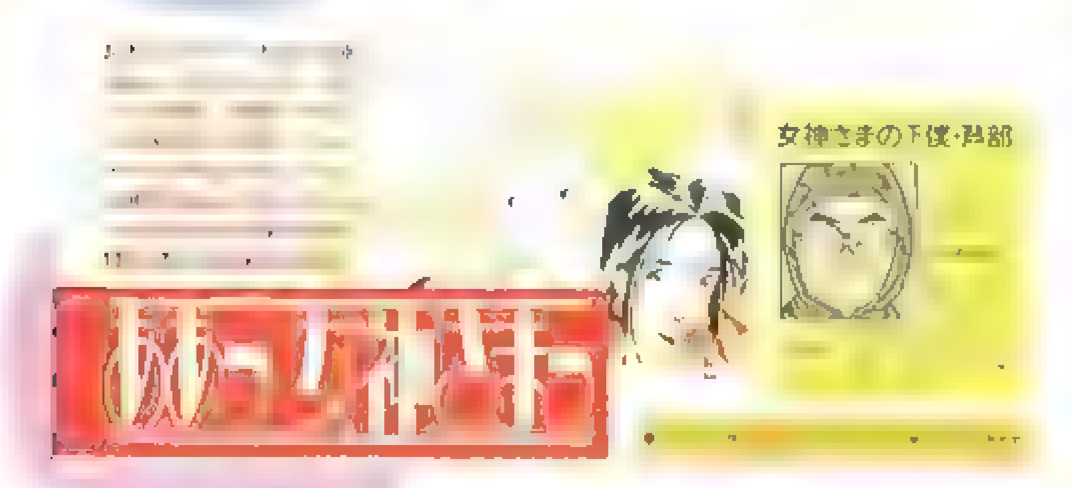


以 AV 女優爲主的寫眞軟體。





在日本，改版至國外的遊戲並不是很常見的。（或許跟日本排外的民族性有關吧。）



改版至知名漫畫的遊戲軟體。



想要知道日本的H-GAME有多少嗎？（從 90 年到 94 年間共推出 584 套呢！）



日式遊戲的風格一向走精緻路線。



綺麗的 98 軟體世界。

資訊篇



嘻嘻！談完了硬體及軟體，接下來資訊篇就由 我來為大家介紹囉！

在 NEC-98 的世界中，最主要的資訊管道就是雜誌了。由於有著相當龐大的市場，所以在日本介紹 98 軟硬體的雜誌可說是相當多的唷！和咱們雜誌所不同的是，由於 98 上面是以 H-GAME 為最大宗軟體，所以 98 雜誌中也以專門介紹 H-GAME的雜誌最多呢！

由於競爭激烈，所以 98 雜誌們無不盡其所能的利用各種方法來凸顯風格，如附贈小物品、加入漫畫、加大版面、附電腦原畫、刊大張的 H 圖等，真可說是讓人開了眼界了。

好啦！不耽誤大家時間了，就讓我們來看看五花八門的雜誌世界吧！



琳瑯滿目的 98 雜誌



專門介紹H-GAME的 PP 月刊。

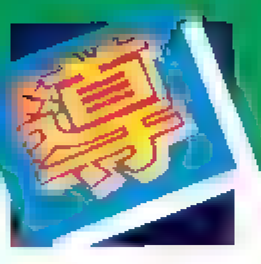


由於競爭力大，所以雜誌的贈品也蠻讓人心動的喔！（圖中間是一副贈送的美少女撲克牌）



由於雜誌多，所以許多雜誌對[illegible]





附漫畫已成爲日本雜誌的特色了。（有些還附兩到三篇呢。）



有些H-GAME雜誌的封面實在是有夠露骨的了。



在日本雜誌上報導的台灣遊戲。（筆者的作品『眞紅的殺意』也有在上面唷。）



許多電腦雜誌已有和動漫畫界結合的現象了。





在激烈的競爭下，雜誌的報導以趨向多元化。

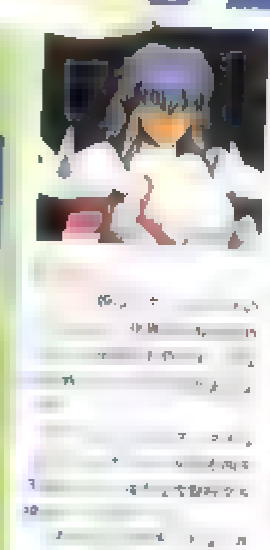


國內較知名的日本98遊戲雜誌之一

報導3D的模型世界也是98雜誌的新趨向







在98雜誌上刊出的大篇幅的動畫廣告。



令人目不暇給的98雜誌。

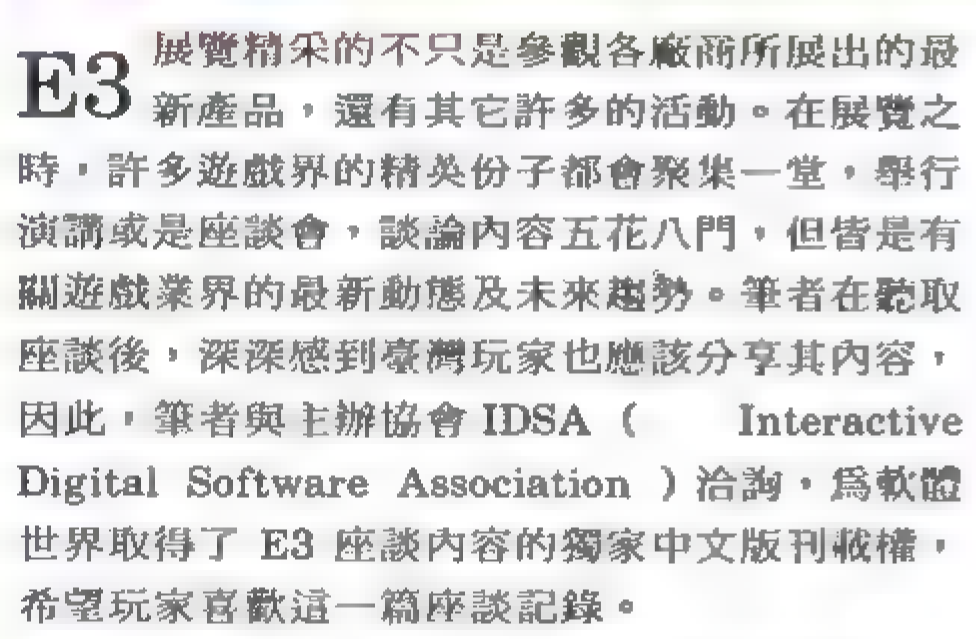












July 10, 1996

Allen Cheng-Yu Chuang
Soft World Magazine
Associate Editor
4 Pine Tree Drive
Great Neck, NY 11024

Dear Mr. Cheng-Yu Chuang:

Pursuant to your letter dated July 8, 1996, this will grant permission to Soft World Magazine to translate and reprint the transcript of the Conference seminar from the E3 trade show entitled, "The Vision of Online Gaming" in The August edition of Soft World Magazine

We appreciate your interest in covering the E3 Show Please call me should you need any additional information.

With kind regards,

Doug Lowenstein
President



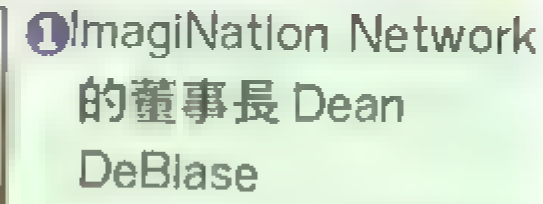
IDSA 給予本刊的刊載授權狀

E3 展覽精采的不只是參觀各廠商所展出的最新產品，還有其它許多的活動。在展覽之時，許多遊戲界的精英份子都會聚集一堂，舉行演講或是座談會，談論內容五花八門，但皆是有關遊戲業界的最新動態及未來趨勢。筆者在聽取座談後，深深感到臺灣玩家也應該分享其內容，因此，筆者與主辦協會 IDSA（ Interactive Digital Software Association ）洽詢，為軟體世界取得了 E3 座談內容的獨家中文版刊載權，希望玩家喜歡這一篇座談記錄。

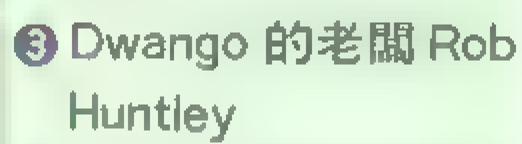
本期所要刊登的是〝線上遊戲未來展望〞座談的記錄。會場記錄由 IDSA 提供，特此感謝。參加座談的有 ImagiNation Network 的董事長 Dean DeBiase、Spectrum Holobyte 以及 MicroProse 的總裁 Gilman Louie、Origin 的副總裁及軟體發展部的總監 Richard Garriot、和 Dwango 的老闆 Rob Huntley。為免玩家對一些公司不熟悉，筆者在此先為大家介紹一下：ImagiNation Network 算是美國較早期的圖型介面線上服務，最早由 Sierra 所經營，後來由於當時上線風氣不盛，營運不佳，而轉賣給美國 AT&T 長途電話公司。這一個線上服務跟 American Online、Prodigy、以及 Compuserve 很像，但是以線上多人遊戲為主。

Spectrum Holobyte與 Microprose 相信大家都知道，原本這是兩家不同的公司，後來卻合而為一。Origin 的 Richard Garriot 在臺灣是紅透半邊天，相信也無須筆者介紹。













❶ ImagiNation Network 的董事長 Dean DeBiase
❷ MicroProse 的總裁 Gilman Louie
❸ Dwango 的老闆 Rob Huntley
❹ Origin 的副總裁及軟體發展部的總監 Richard Garriot

Dwango 是美國有名的連線公司，玩家若想要玩多人線上遊戲，如 Doom 或是 C&C 等遊戲，撥號到 Dwango 的伺服器，玩家就可以選擇與正在線上的任何一個人玩。這是一個收費服務，對於找不到人連線的玩家相當有用。最近，

Dwango 在日本也開設了幾個伺服器，不知道會不會到臺灣咧！

與談主持人：	PC Games 雜誌的網路設計 Don St.John（以下以 S 簡稱之）
	Dean DeBiase（以下以 D 簡稱之）
	Gilman Louie（以 L 簡稱之）
	Richard Garriot（以 G 稱之）
	Rob Huntley（以 H 簡稱之）

S：歡迎參加線上遊戲未來展望的座談會，我是 Don St. John， PC Games 雜誌的網路設計兼特約作家。在雜誌上本人的專欄就是有關網路遊戲。讓我問大家一些問題，在座的各位有幾人時常上線，不論什麼理由，請舉手。（會場約八成的人舉手）很好！差不多所有的人都舉了手。那麼，請問在座有多少人會上網路去下載遊戲？（約四成的人舉手）差不多一半的人都有此經驗。最後，請問有多少人上線是爲了玩遊戲？（差不多還是四成的人舉手）還不少，差不多一樣多人。（開始介紹參加座談的人）…好了！讓我們請 Huntley 先生先發表高論。

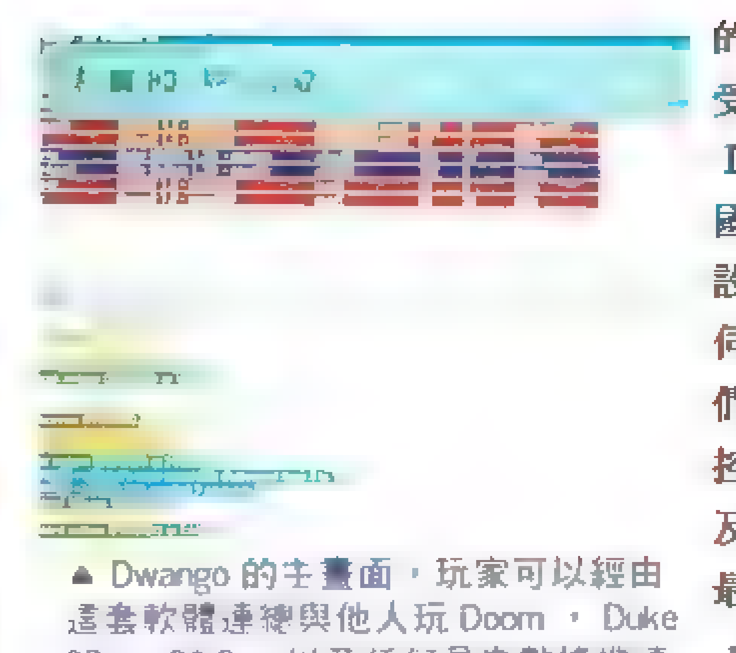
H：在所有 E3 的座談中，線上遊戲似乎最能吸引大家的興趣。如果是這個座談在一年前舉行，那麼這間房間就不會有像現在一樣多人。我現在將要爲各位解釋業界的一些動態。綜觀過去，線上服務從小小的地區性公司擴展到國際性的網路，速度之快，讓近年來的電腦遊戲科技又多了一個新領域：多人連線。

在很多阻止連線遊戲成熟的其中一個因素－我指的是讓多人連線遊戲達到高市場占有率－就是一些熱門的遊戲並不支援多人連線。舉個例來說， DOOM 之所以會達到高市場占有率，就是因爲它在一推出的時候就支援多人連線。

第二個因素就是數據機的速度。遊戲界是屬於娛樂界的一門，玩家在選擇娛樂時，不一定會選擇遊戲，如果數據機的速度太慢，將會破壞玩家的興緻，取而代之，玩家會選則電腦遊戲以外的娛樂做爲休閒。

第三，在過去兩年中，擁有電腦以及數據機的家庭大幅增加。現在的情形是，線上遊戲界正在與電視界進行一場大戰。如果要讓線上遊戲達到高占有率，那我們的第一個目標就是讓消費者不以電視作爲晚上的娛樂。第二個目標就是網際網路的成熟度，網路公司必須能準確的控制網路流量及頻寬，讓玩家可以享受到穩定的高速傳輸速率。因此，在網路公司能達到於世界任何一點到任何一點都有高速的速度之前，玩家們都會遇到不同的資料傳輸速度，而遊戲的流暢度也會大大降低，進而影響到玩家對線上遊戲的興趣。

上述的第三點也就是爲什麼像 Dwango 這樣的公司能夠大受玩家歡迎， Dwango 在美國各大程式都設立了自己的伺服器，讓我們能夠準確的控制網路流量及速度，提供最高速的服務，使得遊戲進行的很流暢。


▲ Dwango 的主畫面，玩家可以經由這套軟體連線與他人玩 Doom ， Duke 3D ， C&C ，以及任何具有數據機連線功能的遊戲。

如果說今天網際網路也能有像 Dwango 擁有穩定的資料傳輸速度，我們也會將服務沿伸到網際網路上。現在，多人連線的遊戲多如繁星，亦有一些遊戲公司正在設計只能多人連線的遊戲，也就是遊戲不能夠單人使用。 Dwango 是一個文字介面的服務。那就是說，如果你要與網路上其他的玩家溝通，你必須要打入一行一行的文字。玩家看不到正在與自己講話的人的樣子。不過，我想在不久的未來，等到我們能夠取得足夠的頻寬，我們就能使用 3D 人物。玩家若要到網路上玩遊戲，就得走到一個房間或是公園裡去與別的玩家見面，這也可以成爲一個吸引玩家的方法。再來，如果我們有高頻寬，我們就能加入聲音，也就是玩家可以眞正的以聲音與其他人溝通，不論是在遊戲前或是遊戲中。我個人認爲，線上遊戲的市場正在朝這個方向發展。

L：我剛剛在走進這個房間時，發現在這一場座談會之後是另一場題爲〝遊戲平臺爭霸戰〞的座談。我們 MicroProse 以及 Spectrum HoloByte 的員工對〝平臺〞的觀念與其他人不同。下一場爭能戰並不是有關於是否任天堂可以將 Sega 打敗，或是 Sony 新的主機價格會增加其市場。我們認爲，能將遊戲帶進一個全新境界的是多人連線的功能。我們並不將〝多人連線〞功能視爲一種新的趨勢，而是一種新的〝平臺〞，遊戲設計者必需將其視爲一種全新不同的東西，而不是〝在遊戲中加入多人連線的功能〞。我們可以看到在過去五年內有許多線上服務。在 15 年前我剛進入電腦界時，我聽說許多多媒體公司要進行上線服務的計劃，不論是以 Cube 系統或是 X Band 爲架構，最後都失敗了。他們失敗的原因不外乎是當時的科技還未成熟以及沒有能夠吸引玩家的軟體－當時線上遊戲的趣味度遠不及單人遊戲。因此，在線上軟體能夠帶給玩家比單人遊戲更好的享受之前，線上遊戲都只將會是一個〝展望〞，而非〝現實〞。

我們對線上遊戲的看法可分爲五類，或是五種情況。

第一種情況我稱之爲〝附帶功能〞－就是在



原本沒有多人連線功能的遊戲中加入該功能。遊戲界曾有這種情形：一些高級玩家將多人連線的功能加入一套原本爲單人進行的遊戲，然後經由一些像 X band 的線上服務與別人連線。雖然這聽起來很酷，但是請問各位願意花以小時爲單位的費用，去與一個你從不認得且無法與其談話的人玩遊戲嗎？現在，請大家誠實，哪些人曾在工作時玩多人連線的遊戲？（幾乎全部舉手）我就是其中一個。我發現我旗下的員工在玩多人連線的遊戲時我都無法打電話給他們，爲什麼呢？因爲他們利用公司的電話網路，將多人會議的功能打開，並且互相來回經由電話叫罵一些有關他們將要轟掉那一個人或是跪地求饒的一些話。多人遊戲若不能在玩的同時與別人交談，就大大的失去了其趣味。

第二種情況就是遊戲公司將原本是單人玩的遊戲加上連線功能並且推出，像〝Falcom〞就是一個例子。這一種情況就是現今大部份的遊戲所採用的方式。

第三種情況是一個遊戲在設計之初就是以多人連線爲其方針，雖然該種遊戲可以單人玩，但是多人連線模式的功能及特點會遠比單人要多。現在，少數幾家公司正在開始計畫推出這一類的遊戲。

第四種情況我稱之爲〝眞實環境〞。那就是一個一天 24 小時，一星期 7 天，一年 52 周的線上環境，在此玩家可以與別的線上玩家見面，並且在一個虛擬的世界中玩不同的遊戲。舉例來說，你在這個世界中也許擁有一架飛機或是坦克， A 玩家也許有一家徵信社， B 玩家或許有一支軍隊，那麼，你與 B 玩家就可以進行戰爭遊戲，而 A 玩家就可以同時在這個世界中去尋找別的玩家進行推理遊戲。

第五種情況－這將會在數年後才會成眞－就是我稱之爲〝軟體隨機升級〞的功能。這會在當 JAVA 語言被廣爲使用的時後發生。這就是說，當市場變更其標準平臺時，遊戲設計者不必暫停網路，重新設計遊戲，並是將新版發送給大家－遊戲的軟體本身會自動根據玩家新的機器而自動升級，程式會自我重寫，像 JAVA 這一類的語言可以讓這種事情發生。

若要設計好的線上遊戲，有數點是必須注意的。我將要向各位解釋本人認爲最重要的五個因素。我們時常聽到很多人談論〝頻寬〞，大家似乎有〝有越快的頻寬才能有越好的線上遊戲〞的誤解。當然，我們可以看得出來，越快的頻寬可以准許我們加入越多的功能，而且我們每一個人都希望能有很多的頻寬，就像我們也希望我們能用很多的光碟來容納我們的遊戲一樣。但是，眞正的問題是出在於網路的〝延遲〞，也就是我傳出資料到別的電腦然後再傳回給我的這段時間。現今網際網路最大的問題就是沒有人能保證任何的 IP 提供者擁有低延遲性。如果我 Ping 網際網路上的某一臺機器，延遲時間可能是三分之一秒、十分之一秒、或者是三秒。延遲時間是永遠是無法預料的，除非網際網路上的電腦全部都是屬於一家公司，如此才能控制品質。問題就出在這，像 Doom 這一類的遊戲以及一些飛行模擬遊戲都需要非常低的延遲時間。模擬遊戲可以利用程式設計技術來騙騙玩家的眼睛，所以 300 到 350 微秒的延遲就可以了。如果是撲克牌遊戲，延遲個三、四秒有什麼關係？但是如果你是在玩〝眞人快打〞，若你出了一拳，對方卻到十分之一秒之後才收到出拳的資料，問題可就大了！你知道你明明出了一拳，但對方電腦卻不知道，如此便毀了遊戲的刺激性了。

第二點就是我先前曾提過的〝眞實環境〞因素。線上遊戲必須是一推出就是線上遊戲。設計者必需設計出一個環境讓玩家玩，而不是有關遊戲的劇本有多好、影片有多少、或者是遊戲中請到了多少位著名的演員，更不是有關遊戲的人工智慧有多強。設計線上遊戲的概念就等於設計出一個充滿生氣及刺激的世界，讓玩家們在裡面可以探險。遊戲是有關於人類的創作，近十年來我們都無法認同這一點而將遊戲作成玩家與 AI 對打。總而言之，遊戲是依照一些預設的規則來經歷其他人不同經驗的作品，而這就是線上遊戲所將帶來的。

第三，聲音是不可或缺的一點。我個人認爲在我們能有將聲音連帶資料同時傳送的能力之前，線上遊戲都不會眞正的流行。我並不是指那種可以一邊講話、一邊連線的數據機，因爲我認爲那種產品的發明根本就是一個錯誤。一邊講話一邊連線的數據機，基本上可以讓玩家同時傳送聲音及資料，在兩人連線時的時候當然是不錯的產品，但是請想像有 1000 個玩家在玩 Richard 的線上創世紀時同時講話，你難道聽得到什麼嗎？聲音必須被數位化，並且經由伺服器處理，然後傳送給需要接收的玩家。而光是要將高音質的聲音數位化並且擁有足夠的頻寬，將其傳出則不是目前做得到的事，我想若能達成這一點，線上遊戲曾能眞正開始起飛。

第四，則是自由設定度。玩家必須能夠自己設定一些遊戲的屬性，例如主角的屬性等數值。設計者的目標是讓玩家在離開後會想再回來這一個虛擬世界，所以創造自由的設定度可以保證玩家處在他們喜歡的環境中，如此方能吸引玩家再度光臨。

最後，在本世紀末，我們將會有即時影像。我認爲影像能夠增加遊戲的趣味度，不過要達到這一點，還有一段很長的路要走。

讓我很快的再闡述一次線上遊戲的時間表。

我想線上爲服務在未來的 24 個月中將會大肆起飛。像 Dwango 以及 Total Entertainment Network 這種專爲低延遲時間而設計的特別的網路服務將會不斷出現。我們正在邁向眞正線上遊戲的時代。有線電視數據機（利用已存在的有線電視公司所搭架的電視訊號線網路來傳送資料，速度極快）也將普遍－雖然理論上還要大約三年玩家們才會對其感興趣。在這之前，不同地區的有線電視公司必須要能找出如何互相連線的方法。直到他們能夠實現上述的條件之前這都將是一團糟。然而，擁有超高速的有線電視數據機（約每秒 5MB ）並不代表我們以後能直接下載遊戲，因爲這是不切實際的。想想看，如果你想要玩像〝幽魂〞這種七片光碟的遊戲，既使你有世界上最快的數據機，你將把下載的資料放在哪裡呢？

好吧！那我們如何利用線上遊戲來賺錢呢？第一，我們將線上遊戲包裝起來推出，就像我們推出普通的遊戲一樣。玩家到店裡面將會看到貼有像〝我們與 Dwango 相容〞這一類標籤的遊戲，就像買普通遊戲一樣將其買回家。第二是當在玩家載入遊戲之後，螢幕上會顯示出不同的選項，每一個選項都代表著不同的線上服務。玩家可以選擇其中一種用以連線，在玩家選則某一線上服務後，我們就會收到該線上公司付給我們的回扣，因爲我們幫他們找到了一個新的客人。回扣大約是介於每一位新玩家收取 10 元到 40 元之間。

第二個方式是分紅制，當玩家使用任何一個線上服務並按使用時間繳費時，我們就會跟線上公司收取約 25 到 40% 的費用。這樣當玩家每使用一個小時，我們就會收到網路公司 25 到 40% 的進帳。因此，我們有三種方式賺錢。

D ：線上遊戲的市場正在轉變成爲眞的市場是我所樂見的，在這之前線上遊戲都不能算是眞正的成功。我們現在所講的線上遊戲市場，在公元 2001 年時將會是擁有數億元的市場潛力。不同的設計者有不同的看法，這都取決於設計者對線上遊戲所持有的概念，這個市場將可能爲依幾種不同的方式發展。從設計者以及發行公司的角度來看，他們會對線上遊戲採取步步爲營的態度，因爲目前線上遊戲的收益仍遠不及普通遊戲的收益。我想美國線上遊戲的市場還有一段很長的路要走才能達到主流，不過線上遊戲終究還是會變成市場主流的。

專注於我們現在所面臨的種種挑戰，我同意最大的問題並不是能否擁有最大的頻寬。如果你看看現今的網際網路，你會發現它有許多問題。全球資訊網是一個非常雜亂無章但卻富有資訊的一個介面，雖然說一些像 JAVA 的新科技已將推出，但是對於使用的人卻還是一種獨立、單人使用的經驗。全球資訊網對於設計者及發行公司一個最大的問題就是品牌。我把這個特別的問題取名爲 WWW. What?! 顧客時常忘記他們上次去過的資訊網，就也許如此他們將不會再回到該資訊網，問題就出在這裡，如何能讓玩家牢牢的記住一個品牌呢？光是好的遊戲就能讓玩家對你印象深刻嗎？答案是否定的。我們出片商所要專注的是如何能夠取得一個玩家的注意力、時間、以及金錢。這是一件非常不容易的事。作好的遊戲是相當容易的，但是讓玩家能夠牢牢記得你的品牌是一件困難的事。當線上遊戲開使發展之時，這將是各遊戲設計公司所將面臨的第一個問題。

好消息是，有很多聰明的方法可以解決上述的問題。你的確不需要最大的頻寬。現在的市場是一個以光碟爲主的市場，我們可以從這一點開始發展。我們所要專注的是發展出一個非常刺激的環境。一開始，我們將遊戲所需的圖型音樂及音效等資料放入 CD 之中，這就解決了因上載下載資料所造成延遲性的問題。消費者要求的是快速回應的遊戲－不論是一個輪流制的遊戲或是一個即時型的遊戲。我們試著藉由遊戲中同時發生的數百件事物來引發玩家的想像力，而不是今天你吸引了兩、三個玩家就沾沾自喜；遊戲的設定必須講求中庸之道。線上遊戲的成功並不是指你吸引了某一個年齡階層的人就可以了，成功是指這個遊戲能夠達到吸引 3 歲到 103 歲的高市場占有率。我們不但要想辦法讓小學生玩這個遊戲，我們還必須讓大人也能愛這這個遊戲，如此方爲成功。

數年前，網際網路看起來還是一個小小的世界，而今天卻變成了一個以全球資訊網爲中心的介面。玩家在網際網路上的娛樂不是遊戲，而是在首頁之間到處亂逛。我想，這終究是會落伍的；觀看別人的首頁總有一天會變得很無聊。而在不久的將來所發展的將會是一種稱爲〝虛擬社區〞的東西，無論它將是以 2D 或是 3D 的方式表現，這都不重要，但是依現在的發展走向， 3D 似乎是未來的趨勢。有四點是非常重要的，它要能吸引對某種東西有共同興趣的玩家群。更加重要的是，它不能是單人獨立的經驗，必須是有互動的因素。讓玩家有穩定的上線率也很重要。事實上，這些都是我們上線去玩遊戲的藉口，但是像〝虛擬社區〞這樣的介面是必要的，如此玩家之間才能互相溝通，以增家遊戲的趣味性。

底線是，遊戲設計公司要能將玩家留住。從現在的單人遊戲市場轉型爲線上遊戲市場是需要一段時間的－至少我這麼認爲。有很多公司對這件事的態度很隨便，而我則是步步爲營。這時候若有問題，設計者必需找出答案：〝玩家到底要求什麼？〞其他遊戲公司無法回答，但是我們找





出來的答案是：玩家要能盡量減少在玩遊戲之前的麻煩。他們所要的是一套已設計好的服務。

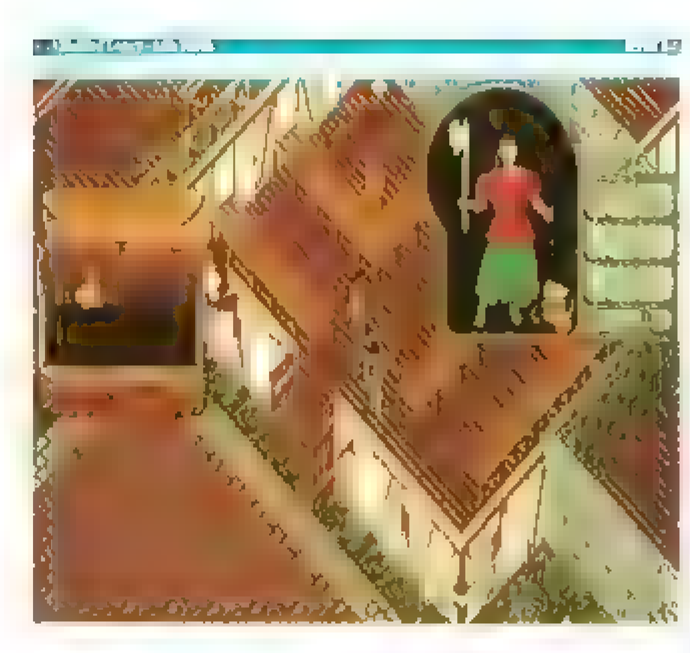
有一個銷售策略就是將線上遊戲與線上服務一起賣，讓玩家一開包裝的時候就可以輕易的加入線上服務，而無需自己去尋找服務公司。玩家們需要的是已為他們設計好的產品。這說比來很容易，但是做起來難。我想現在有很多公司都在朝這一方面發展。我想，讓玩家容易的使用產品是很難做到的，因為只要是有關於電腦的事情就不簡單，這是我們目前面臨的一個問題。遊戲也要有趣，我們已經做到該點。我們 ImagiNation Network 已然朝向〝虛擬社區〞的目標發展有成，玩家可以經由各種連線使用（指即將由其推出的 Cyber Park 產品）。



G：很多人不時在討論線上遊戲將會很快的占領市場。我記得當光碟剛開始出現在遊戲界的時候：很多消費者對於購買一臺光碟機都會再三考慮，因為當時並沒有很多的光碟軟體，而設計者也因光碟機的裝機率太少，而對於發展光碟軟體感到不自在。後來，不知道怎地，光碟的銷受量突飛猛進，忽然間整個市場都變成只用光碟。對於線上遊戲也是如此，在未來的某一天，線上遊戲將會一夜之間成為市場上最受歡迎的遊戲。一個明顯的例子就是，十年來我時常聽到很多人說要設計某種線上服務，但是都沒有人真正去執行，直到最近，突然有一堆線上服務公司跑出來，跟光碟一夜之間成為市場主流是一樣情況。

最近，有很多遊戲公司開使互相收購，互相併吞；他們都誇口說在合併之後即將有足夠的資金來架設全國（指美國）性的高速網路，這樣才能帶來最好的線上遊戲—他們都跟我一樣積極，但是我們 Origin 就不一樣，我們的宗旨是：〝無論現在網路的速度如何，我們還是會設計出好的線上遊戲。〞

我們 Origin 第一個線上遊戲暫時叫做 Ultima Online。它是一個基於著名的創世紀系列所發展出來的軟體，至少這樣我們可以為這一個遊戲帶來現有的名聲及玩家。 Ultima 是一個幻想角色扮演遊戲。目前的設計可以同時讓來自全球不同地方的數千名玩家一起上線進行遊戲，在現階段遊戲以經可以使用了。它是一個精密設計，包括即時 3D 地型等科技。那是一個真正的大遊戲，光是遊戲中的一個城市—不列顛城—就要花玩家數小時才能繞其一圈。這一個遊戲的另一個特點就是：在設計之初就是為網際網路所設計的，所以不論在影像或是音效都能配合網際網路的低速，而表現出一流的效果。很多你們玩過的遊戲都是單人遊戲的〝網路版〞，而 Ultima Online 卻只能在網路上玩，而且可以與任何的網路連線相容。本遊戲不需要高速的網路，所以既使玩家的連線速度很慢，也能享受到流暢的遊戲。



▲ Origin 在網路連線遊戲上的處女作—Ultima-On-line

我們將會以免費的方式提供這個遊戲的試玩版。也會盡全力將本遊戲的試玩版放在許多地方。也許我們也會將正式本免費提供給大家，因為我們想要從玩家上線的時間收費，這樣才能確保錢能一直進來。我們會依每小時收費，或是以收一定的月費然後給玩家無限時間上線的兩種方式收費。最近，我們舉行了一次 Alpha 測試，不論在何時都一定會有一百五十個玩家上線—這也是系統的極限—。Alphs 測試只可算是一個技術上的測試，因為在這世界中沒什麼事可做—雖然如此，玩家們還是會自己發明事做。突然間，這個世界充滿了各種人，遠超過我們的預料之中。雖然我們沒有為本產品做任何的宣傳，但從數據發現有 15% 的玩家都是從美國以外的國家連線進入的。我們有從巴西、新加坡、英國、法國、香港、以及臺灣的玩家進入，這不禁令我懷疑，到底這些玩家怎麼知道有關 Alphs 測試的事呢？

S：我們可以從以上的談話發現幾個現象，玩家們似乎對線上遊戲的要求不外乎是擁有一個與真實世界無異的環境，還有一些是能夠進行殺人的遊戲。到底玩家對線上遊戲的標準到底是什麼？

G：Gilman 早先說得很好：遊戲是有關於人類的，既使是動作遊戲也是有關於人類。一很大的挑戰就是當動作遊戲變成全國性的網路遊戲後仍能使其不離人類關係。玩家之所以喜歡多人玩像〝 Doom 〞這套遊戲是因為他們能夠在遊

戲中殺死自己所認識的人，一邊玩能夠一邊想像自己的朋友在被轟一槍之後的表情是如何就能夠帶來莫大的趣味，如果大家在辦公室的網路上玩，還可以不時的互相譏笑，更為有趣。而當一個遊戲變成全國性卻還能保留上述的特點的話，是非常不容易的。

L：我對於動作遊戲的看法就好像看到電影特效一樣。當剛開始有電影時，最令人震撼的就是一個人被火車壓過去的特效。而今日的線上遊戲，看到的盡是將別人炸得粉身碎骨的特效－兩種都是相當幼稚的。線上遊戲的精髓是，設計者適可而止的去創造一個環境及一些基本的規則，而讓玩家能夠自由的去創造別的東西。如果你有足夠的玩家上線，他們還會創造自己的法律。一個好的例子就是兩年前在一個 MUD 上發生的事件：有一個玩家在 MUD 上〝強姦〞了另一個玩家，當時，整個 MUD 的玩家就決定要開庭審判是否該玩家有罪，如果有罪，就要將其真實姓名及地址公佈。

S：你們認為設計者在線上遊戲中環境的發展扮演著重要的角色嗎？

D：那是當然。我們要能盡量設計出自由的空間讓玩家享受。唯有高度的自由性才能讓遊戲中的玩家自由發展，而且這樣才能讓玩家一直對這個遊戲感興趣而不致改成使用另一個線上遊戲。當市場上有 20 家不同的公司正在設計 50 個不同的線上遊戲時，留住玩家就變成一個重要的課題，所以，創造好的遊戲環境以留住玩家是相當重要的。

H：設計者如何去設計一個線上遊戲來迎合玩家的口味是一個大問題。我們發現當玩家在線上進行遊戲時，有 50% 的時間都是在聊天，而不是玩遊戲。我們設計者必需要能設計出一個可以讓玩家自己設定環境的環境，這樣不同的人才能依自己的興趣來創造想要的空間。

（以下開始由在場記者發問）

Q：在你認為一個像 Ultima Online 的遊戲要花掉多少遊戲成本？如何回收？

G：我們約花了一百萬美金來設計 Ultima Online，可以說是 Origin 所有的遊戲中花掉最少錢的遊戲。我們相信我們光是經由網際網路就可以收錢，因為我們不論玩家是如何連線的，我們將會直接從玩家的信用卡中收取所上線時數的費用。

L：我們則和 Richard 有不同的看法。我們將為每一家不同的線上服務公司設計遊戲，然後我們將和線上服務公司收取回扣，因為我們的遊戲幫他們找到了更多的顧客。帳單在這裡是一個很中要的問題，沒有任何一位玩家願意收到好幾張從不同公司寄來的帳單。所以，我們認為最好是能以玩家個人的帳戶為單位來收取費用。（這就好像玩家打國際電話，各國的電話費都統一由電信局代收一樣）

有關於遊戲的成本，我們也和 Riahard 走不同的方向。我們花掉了一百萬美金設計了一套叫做 Virtual Universe 的協定。這樣以後只要設計者跟據這套協定設計遊戲，遊戲本身就會自動與現有的線上服務相容。我們的方針是先投資來創造工具，然後才製造遊戲。至於未來的線上遊戲的成本，我們預沽將會比普通遊戲的成本高約 10%。

Q：你們的設計小組包含了什麼人呢？

L：線上遊戲對這些遊戲設計師是一種全新的玩意。在我們的工作室中，大家對線上遊戲的看法都有所不同。不過大家對設計線上遊戲都充滿整興趣，既使最近有許多新的科技出線，如 32 位元介面、3D 晶片等…大家對向線上遊戲的發展比對發展新科技要感興趣得多。

G：Origin 是一個相當著重小組合作的公司，這次在設計 Ultima Online 時卻是動用了各小組中的人員－在 Origin 這是一個相當不尋常的事。當我們在公司中宣佈要進行這一個計畫時，所有的人員都極欲參加，因此，Ultima Online 的設計小組可說是聚集了各小組的精英。

Q：你們到底做了如何的市場調查呢？是與線上的玩家溝通，還是與網路服務公司交換意見。

G：我們市調的第一步就是與網路公司交換意見。我們發現在市場上已有絕大多數的玩家很喜歡玩 MUD 遊戲。我們發現有一件好玩的事實，在 Ultima Online 的測試玩家中，有 50% 是因為很喜歡 MUD 類型的遊戲而報名的，而另外 50% 則是創世紀系列的擁護者。我們的市場調查就是從到線上實地測試 Ultima Online 的玩家們得取意見，在我們發現了這個 50 － 50 玩家比例後，一個大問題就產生了：到底我們應該將這個遊戲設計得擁有 MUD 的特性，還是要依照創世紀的規律呢？我們將在下一次的測試中找出答案。

D：我們對整個市場都進行調察，不論是超級上線狂、電腦使用者但不上線的人以及電腦白癡都進行研究，收集多方面的意見，因為我們想要的是整個市場，而不只是一群特定的人。由於本公司的 Cyberpart 即將推出，對於該遊戲的環境設定我們更加重視，雖然說我們所得到的回應很不一致，但是卻有許多的意見讓我們的設計者更瞭解玩家的需求。

S：看來時間已到了，謝謝大家參加這次的研討會，我可以預見，當明年的 E3 舉行時，這一個有關線上遊戲的研討會將會有更加的盛況。大家一年後亞特蘭大見！





Soft World News

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063

焦點新聞：96'大陸遊戲熱

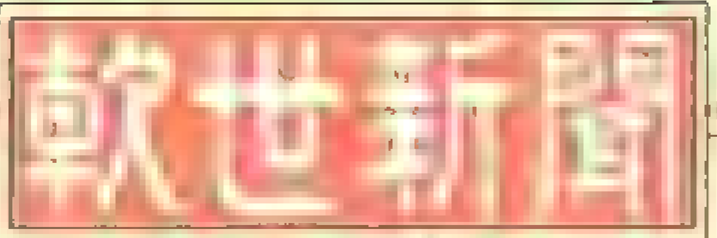


〔記者／海嘯　中國大陸報導〕

今年是大陸電玩界"火熱"的一年，雖說去年起就有許多大陸公司宣布進軍遊戲軟件開發領域，但真正出成果的還在本年，一開春就殺出幾匹本地黑馬，使原本只有臺灣遊戲占領的大陸市場格局一下子變得混亂起來。

這幾匹黑馬有名氣的如：珠海金山推出的《中關村啓示錄》與《中國民航》、吉耐斯推出的《甲A風雲》、金盤推出的《波黑戰爭》、前導推出的《三國－關渡之戰》等。這次放馬行如此整齊，讓人感覺是大陸各開發公司聯手與臺灣廠商搶拼市場份額的集團行動。金盤是大陸老字號的遊戲開發廠商，以前推出的產品不多，市場評價也不算高，但這場推出的《波黑戰爭》讓人有耳目一新的感覺。最値得一提的是珠海金山這次推出的二款遊戲《中關村啓示錄》、《中國民航》皆屬商業策略類型，前者描寫的是中國第一大科技開發園區－北京中關村科技開發區的創業故事，後者則著重刻畫民航經營的艱辛。尤其是《中關村啓示錄》在中國大陸引起了廣泛的轟動，該軟件在經過耗時近一年的開發後終於於今年春節前推入市場，并一舉蟬聯大陸權威軟件行銷榜－聯幫銷售排行榜之娛樂軟件榜首，且持續數月第一，《中關村啓示錄》軟件所受歡迎程度從此可見一斑，各大電腦新聞媒體紛紛評介這款遊戲的開發過程。我刊也曾在去年七月號的軟世新聞中首次介紹了這款大陸遊戲。它的姐妹篇《中國民航》挾《中關村啓示錄》的旋風一路邁進，同樣得到很好的反應。這次殺入市場的《甲A風雲》取用的是中國大陸職業足球賽甲A組的故事爲背景題材。開發公司吉耐斯雖說以前名不見經傳，但這次及時推出《甲A風雲》與其它各大公司的產品一爭高下，實是一箭雙雕的舉動。

總的來說，大陸電玩界從今年開始才眞正的熱鬧起來，且不論他們推出的產品與臺灣同業相比有多大差距，但就市場競爭、優勝劣汰而言，多一家公司參與競爭，就多一份壓力與動力，最終得益的自然是玩家和勝利者。



緊急通告

龍騰三國

本公司（智冠科技）出品之龍騰三國於六月初面世以來，承蒙各方玩家厚愛，特此感謝。惟遊戲自出片以來，服務部門陸續接獲玩家來電、投書，關心該遊戲進行時所遭遇之各項問題。本公司除感謝玩家、網友的建議與指正外，並積極投入人力，再度檢測遊戲內容，發現首版遊戲於製作過程中確有疏漏，致使檔案部份內容受損，旋即於相關媒體發佈緊急通告，免費提供更新程式（見軟體世界雜誌第 87 期，P234）未料，該更新程式仍未盡理想，致使美意成空，徒生玩家怨言。本公司除以面對問題毫不隱諱的負責誠意，鄭重向玩家致上抱歉外，不惜投下巨資與人力，修正遊戲的各項缺失，錄製於這片更新片中，以維護玩家權益。

若您在 7 月 31 日前尚未收到此更新片，即表示您並未寄回回函卡，或沒有與我們的服務人員連絡。

現在，如果您是龍騰三國眾多消費者之一，且並未收到更新版者，我們提供以下三種方法，供您取得此更新版：

注意事項：

(1)請將產品中內附的一紙回函卡直接投入郵筒中，並註明索取龍騰三國更新版，我們即刻為您寄上。

(2)本期（89 期）軟體世界雜誌MEGA DISK 光碟

(3)上軟體世界雜誌的 HomePage（http://www.soft-world .com/）下載

感謝您購買龍騰三國遊戲軟體，若尚有未盡事宜，還望玩家繼續給予指正，製作上的疏漏造成您的不便，再度致歉，懇請見諒）

• 智冠科技 服務課 •

1996 第二屆

【活動內容概述】

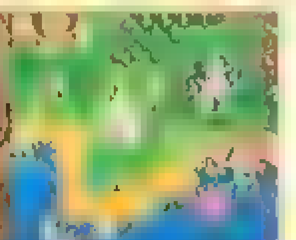
主辦單位：
中華網際網路餐飲聯盟

協辦單位：
憶弘國際有限公司
松崗電腦圖書資料股份公司
第三波文化事業股份有份公司

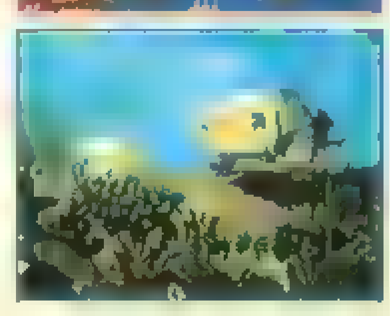
【比賽遊戲項目】



❶憶弘 ....
Duke Nukem3D
（毀滅公爵）



❷松崗 ....
WarCraft Ⅱ
（魔獸爭霸 Ⅱ）



❸第三波 ....
Command & Conquer
（終極動員令）

- 比賽日期：預定 85 年 8 月 4 日～8 月 30 日
- 比賽地點：全省 Internet Cafe
- 報名時間：即日起預定至 85 年 8 月 17 日止
- 報名方式：①網上報名　②到店報名
  請將參賽費用匯至台灣省合作金庫北寧支庫
- 戶名：中華網際網路餐飲聯盟籌備處
- 帳號：1106 717 200582
- 參賽費用：NT$200



煉成『太極劍』夠炫、夠酷，好禮通通有獎送給你！

找齊遊戲中的五把神劍（青釭、倚天、莫邪、干將、龍咬），進入某一城中找到煉劍士煉製成『太極劍』，在 85 年 10 月 15 日前（郵戳為憑）將此進度檔寄至高雄郵政 18-69 號信箱龍騰三國　太極劍小組收。

前 20 名寄回進度檔者，送您龍騰三國立體大型 POP。接下來的 30 名，送您歷史傳奇的 RPG 遊戲軟體：劉伯溫傳奇。趕不及前 50 名 ?! 沒關係，還有好看、實用的 11 月號（92 期）軟體世界雜誌乙本。

趕快寄回回函卡，立體大型 POP 就是你的!!



終極火力
FINAL GUARD
暑假上市
清涼引爆
絕讚超強中!
FRANKENSTEIN STUDIO
第3波文化事業股份有限公司


人類也瘋狂III
Humans III
Evolution
Lost in Time
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
TEL 02 7136959
TEL 04 2274467 FAX 2274492
TEL 07 2254886 FAX 2254893
BBS 02 7189264 07 2254993
本廣告所提及之產品名及商標皆隸屬該公司所有

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下，和平未來，大銀河裡的動盪不安！

大製作陣容：

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件敘事。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。

日本Imagineer公司授權總代理



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166　FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶名：陳重慶



滑鐵盧戰役
WATERLOO
世紀大決戰
歷史會不會因你而讓拿破崙逃過一劫？
遊戲特色
特色
集中火力
彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484
rainbow
taiwan
玩家招集令！

上古文明帝國
Advanced Civilization

從石器時代到羅馬帝國，
8000年來歐洲的經濟與科技在這塊土地上成長，
災害與侵略在這塊土地上發生，
文明的演進完美呈現在上古文明帝國裹，
而帝國的大業跟著您壯大興盛或衰敗滅亡。

拓展「文明帝

- 九大文明：玩家可選擇自己的民族帝國
- 建立文明：發展帝國生存空間、經營帝國經濟、領土
- 拓展文明：體驗宗教、農業、藝術等20多種發展歷程
- 進化文明：帝國貿易相互競爭、文明交替、相互交流
- 感受文明：帝國進化帶來了科學技術、也帶來了災害、巨變
- 連線文明：強大的E-Mail連線及8人網路對戰



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166 FAX:(02)391-2484


熱烈發售中
大富翁棋盤遊戲
事業、事件、無厘頭戰鬥爆笑登場
保全、水壺神、水滸傳好漢搞怪演出
爆笑水滸伝
RHAPSODY OF THE BANDITS
ZZZZ


漢堂國際資訊有限公司
製作發行

冒險列車
亞摩斯紀事

敬請期待．魔王與勇者的爆笑演出．
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中．
一連串離奇的謀殺．綁架．召魂等．．．的陷阱．

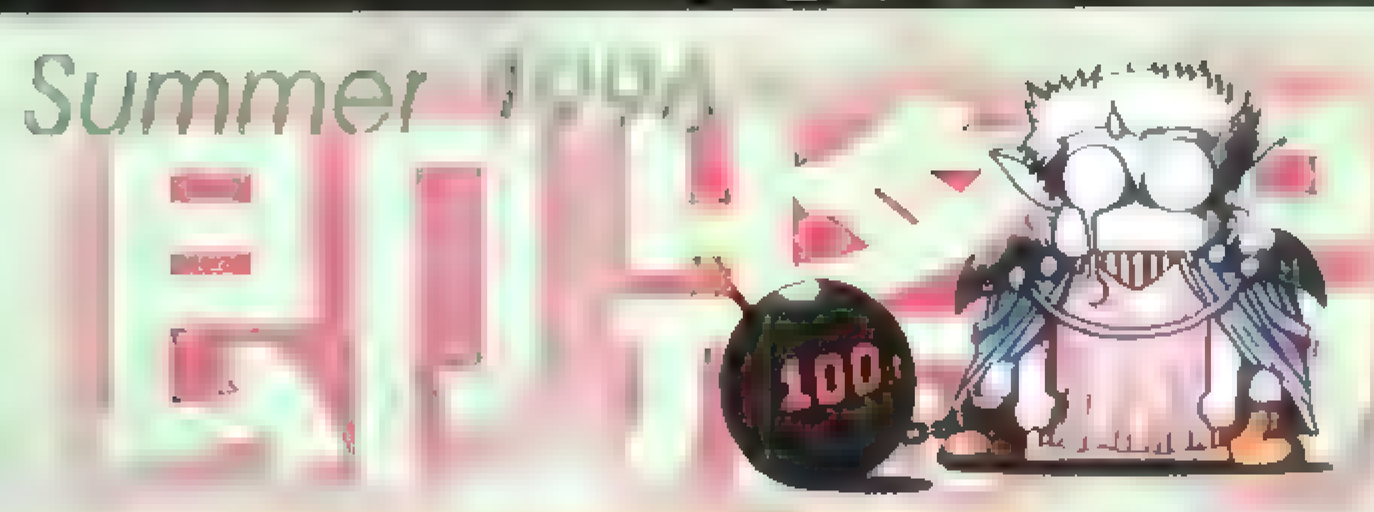
盡情遨遊於魔法與
科幻的冒險國度中

精采的3D動畫
緊張！刺激的冒險遊戲

豐富的遊戲場景
超過上百組的動畫

令人莞爾的演出
拍案叫絕的對白

富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作







創意生活 • 關懷文化

FULLCORP 富峰群企業 永和市中和路343號7F-3 Tel:02-2320033 Fax:02-2312679



衛普電腦台
一人有一台
人人自震全台
衛普電腦台是全亞洲第一個結合網際網路的衛星電視台，每天提供18小時的節目，除了為電腦發燒族量身訂作外，更適合全家大小一起收視，八月起請鎖定衛普電腦台。
如欲收視衛普電視台，請洽府上第四台。
請E-mail至Sandy@Foursome.hinet.net
衛普國際衛星事業股份有限公司
Web & Satellite TV Communications Inc.
(02) 532-8526 張先生
系統服務專線 (02) 532-6866 轉 104 劉先生


三國英雄傳
一套以劉備爲主軸的三國戰略RPG


三國英雄傳
《神兵天將助君威》
《陣式變化，出奇致勝》
《升級系統完備，讓你官拜大將軍》

神龍現世紫青雷

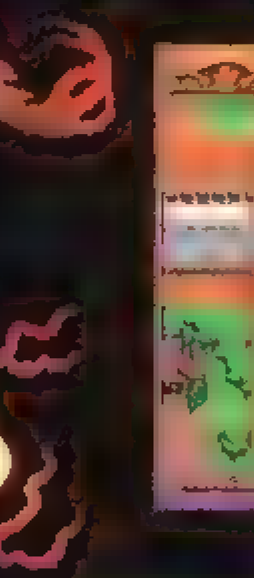
集角色扮演、策略及戰略遊戲精華之大成的熱門新GAME！



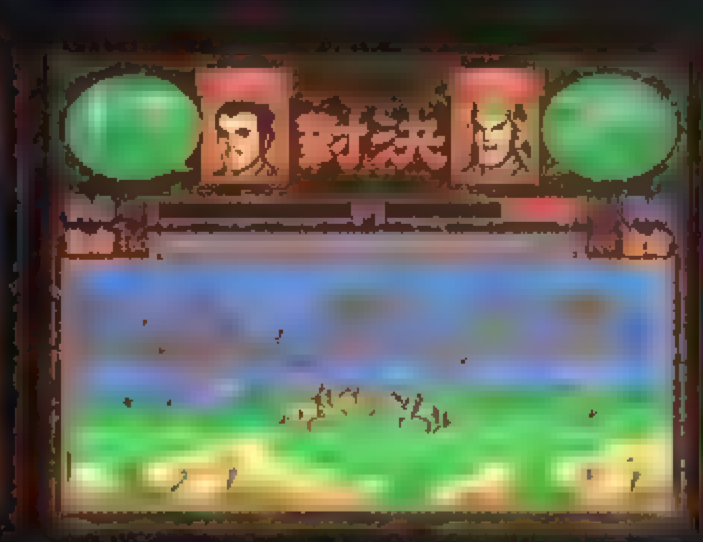




感謝玩家熱烈支持，
光碟版銷售一空零庫存，
磁片版正狂銷熱賣中。
向隅的玩家手腳要快囉！

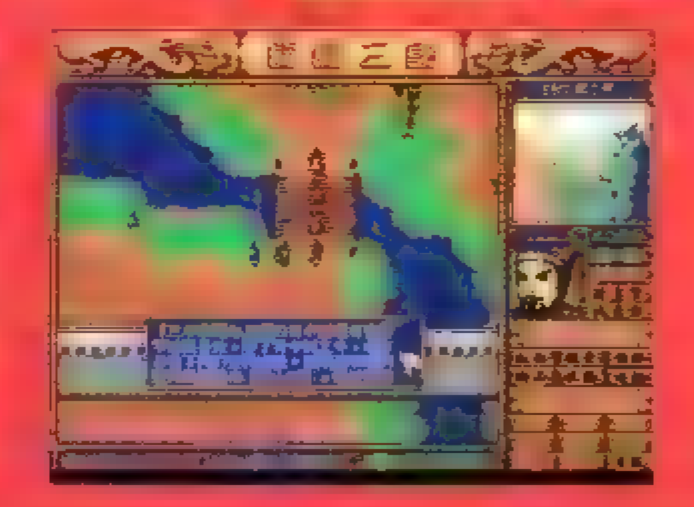


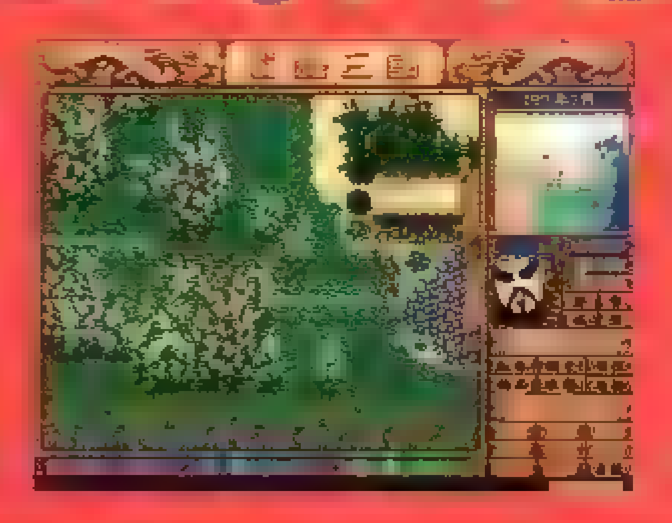


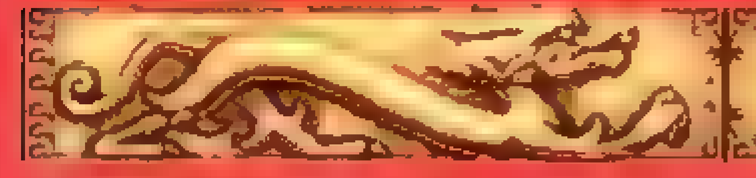


奔騰三國血染袍

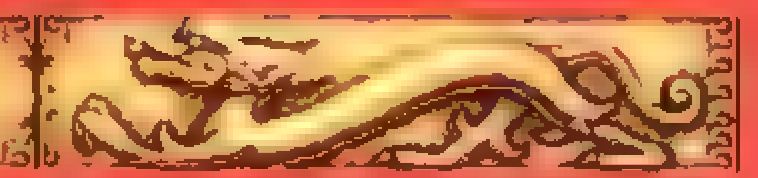




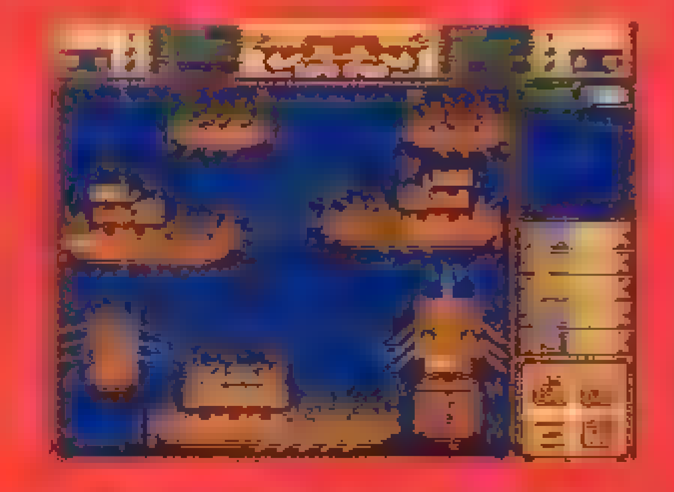


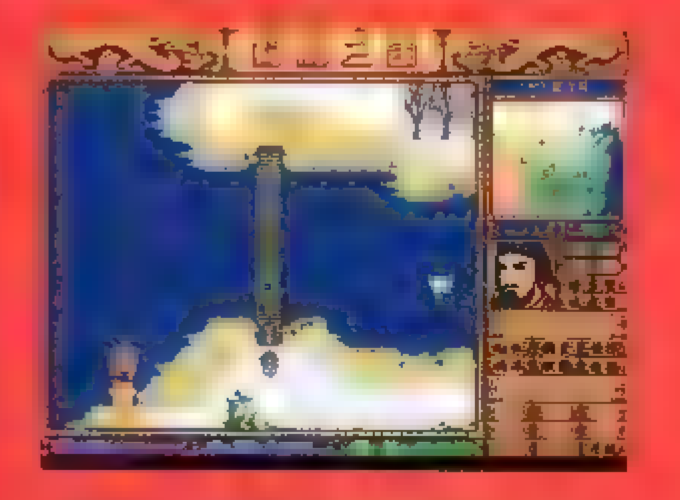


遊戲特色



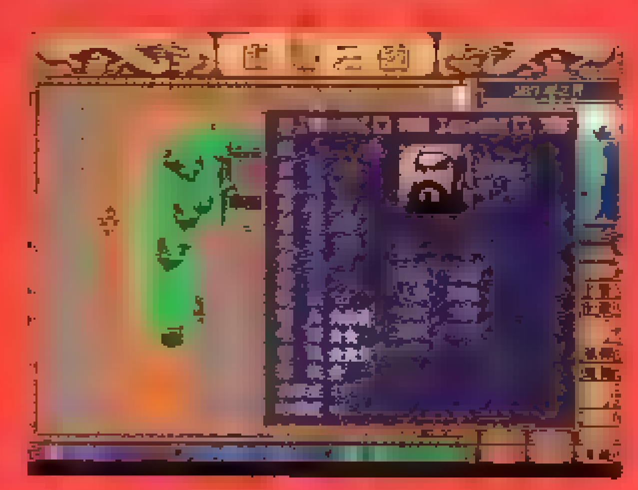
- 理所有事務。













智冠科技有限公司

會有什麼情節上的峰迴路轉？
空前絕後的謀對謀、大鬥法，
他們和毀天滅地大魔頭之間
闖出什麼名堂？闖出多笑話？
將會在群魔亂舞的險惡江湖
但卻又仙緣深厚的少男少女，
這一票年輕，不知天高地闊，

倪匡 新著
還珠樓主 原著

老妖、法術之奇幻武俠RPG！
一部充滿俠女、飛劍、仙客、煉術



超大戰鬥場面，魔怪大軍一舉出動。



雷鳥





GAME PAD





倍能搖桿



火鳥II



PRO



倍能搖桿

首創4人用操作盤搖桿－倍能搖桿

MULTIPORT

- 可以最多接至4個GrIP搖桿，讓您在遊戲中享受更多競賽的樂趣
- 完全沒有限制按鈕的選擇
- 更快的速度，數位介面加快遊戲的速度，可以將搖桿所帶來的延遲減少12-15%
- 提供兩組接頭，可以接至舊式的搖桿
- 和任何PC遊戲相容
- 可以接到任何標準的PC遊戲埠使用
- 支援Windows 95即插即用

倍能PAD

- 8個按鈕控制的搖桿
- [illegible]個獨立的按鈕，讓您在遊戲中有更強的火力
- 針對戰鬥，駕駛，或者運動的遊戲，可以有擴充的設定
- 用拇指即可操縱方向
- 在GRAVIS MultiPort上即插即用
- 與任何PC遊戲相容

倍能搖桿榮獲1996年最佳電腦遊戲獎－特殊技術成就獎

升級活動：舊音效卡換新音效卡：享有1000元之超值折價優待
舊搖桿換新搖桿：享有300元之超值折價優待









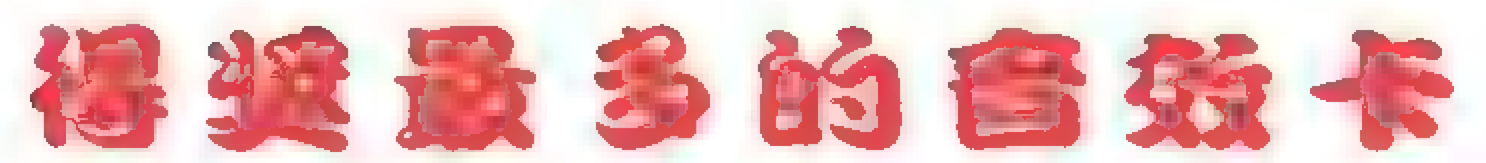










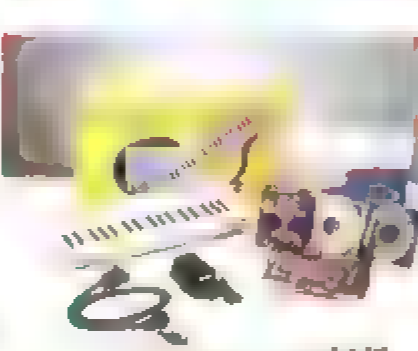




GRAVIS PNP



Tahiti



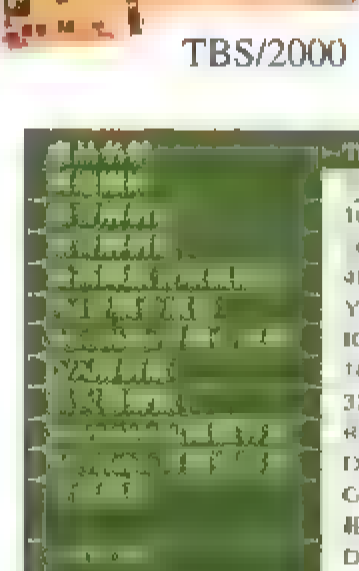
VIPER MAX套件

Internet 流行風下 今年音效卡流行什麼？

1. 需具備"全雙工"的功能，即在Internet上可自由麥克風對談
2. 需具備"音源卡(wave table)"或可擴充音源子卡，可達3D的環場音效功能。
3. 取樣頻率需達"48KHz"或以上及全廣性音場效果。
4. 發聲數必達"32個"或以上。

[illegible]Internet Game[illegible]

TBS/2000



歌騰音效卡



TROPEZ Plus

[illegible]	Tropez Plus	TBS-2000	歌騰音效卡	Viper MAX	UltraSound PnP	Tahiti
[illegible]	[illegible] Beach	[illegible] Beach	[illegible]	[illegible]	Advanced Gravis	[illegible]
[illegible]	16bits	16bits	8 bits	16 bits	16 bits	16 bits
[illegible]	[illegible]	16 bits	16bits	16 bits	[illegible]	[illegible]
[illegible]	48kHz	48kHz	44.1kHz	44.1kHz	48kHz	[illegible]
[illegible]	Yamaha OPL3	Yamaha OPL3	無(可模擬SB)	ESS 1688	無(可模擬SB)	無
[illegible]	ICS 2115V	ICS2115V	Gravis GF-1	Gravis GF-1	AMD InterWave	無
[illegible]	16 bits	[illegible]	16 bits	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	32	32	32	32	32	[illegible]
[illegible]	ROM：4MB	ROM：2MB	DRAM：512KB	DRAM：512KB	DRAM：512KB	無(但可搭配Rio一起使用)
[illegible]	DRAM：12MB	無	DRAM：1MB	DRAM：1MB	DRAM：8MB	無
[illegible]	General MIDI+1個鼓組	General MIDI+1個鼓組	General MIDI+1個鼓組(動態切換)	General MIDI+1個鼓組(動態切換)	General MIDI+1個鼓組(動態切換)	General MIDI+1個鼓組
[illegible]	DSP：Crystal CS4252-KQ	DSP：Crystal CS4252-KQ	無			DSP Motorola 5600
[illegible]	內建15種效果	無	3D Surround	3D Surround	3D Surround	無
[illegible]	有(2.0,Pro)	有(2.0,Pro)	有(2.0)	有(2.0,Pro)	有(2.0)	無
[illegible]	Yes	Yes	軟體模擬	Yes	Yes	軟體模擬
[illegible]	ATAPI(E-IDE)	ATAPE(E-IDE)	ATAPI(E-IDE)	ATAPE(E-IDE)	ATAPI(E-IDE)	無
[illegible]	有	有	無	有	有	有
[illegible]	有	有	無	無	有	無





歌騰資訊 TEL (02)3223220 BBS：(02)3579920
台北市八德路一段五號二樓之2
http://www.double.com.tw telnet://bbs.double.com.tw

台北：([illegible])02-3952020
台北 (林 [illegible])02-3947569
台北 ([illegible])02-3515948
台北 ([illegible])02-3894931
台北 ([illegible])02-3894936
台北 ([illegible])02-3894985
板橋 ([illegible])02-9691971
桃園：(三井)03-3333000
桃園 ([illegible])02-3796935
中壢：(三井)03-4257799
中壢：([illegible])03-4561629
新竹 ([illegible])035-728884
新竹 ([illegible])035-784227
花蓮 ([illegible])038-610476
台中 ([illegible])04-2217298
員林 ([illegible])04-8359711
鹿港 ([illegible])04-7768405
嘉義 ([illegible])
05-2288228
台南 ([illegible])06-2281986
台南 ([illegible])06-2280077
台南 ([illegible])06-2114727
高雄 ([illegible])07-2253637
高雄 ([illegible])07-2511963
高雄 ([illegible])07-3899956
高雄：([illegible])07-2251109







打造心目

建立起唯我獨尊的

悠將帶領地球上第一批殖民者，前往遙遠的外太空，建立悠的殖民城市。在悠實施各項都市計劃的同時，仍必須……以及不斷地研……並利用有限的經費整軍……來對抗凶……的敵人……的生死對決，現在，即將在此展開！







所以，……

抱歉讓您久等
但是這一次不會再讓您白跑一趟
光譜年度策略遊戲經典大作
八月堂堂推出，與您見面

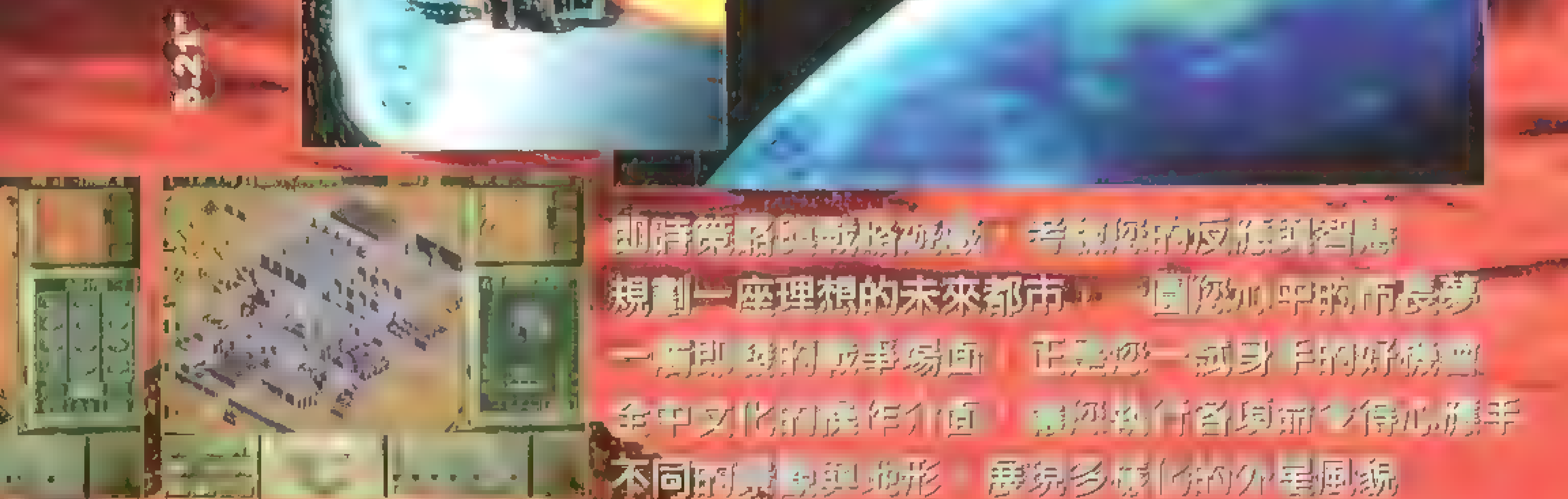


1 9 9 6

計劃

中理想的未來城市

事強權





虞希舜的新發明
排牌樂
新的發明!新的遊戲!新的挑戰!
這回又要讓您傷腦筋了!
您參加過奧林匹亞橋賽嗎?
您能贏將族的那隻豬了嗎?
您和五子棋大師勝負如何?
您已經成為麻將大師了嗎?
買一送一
遊戲附贈印刷精美的紙上排牌樂
讓您一次玩個過癮!
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP
台北市濟南路二段13-1號3F 電話:(02)395-720


秦
皇陵
壯觀神秘的秦
陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密
重重關卡，步步危機的冒險之旅
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
電話：395-7200

日本PC98電腦上最具爭議性的HGAME

即將在台上市，敬請密切注意發行日期



應揚資訊有限公司



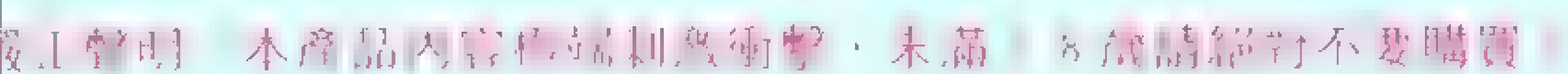
所謂『性技王』是指：擁有神乎其技般的所有性技巧的人，
就算是性冷感的人在他的引導下也能夠很快就得到性高潮。

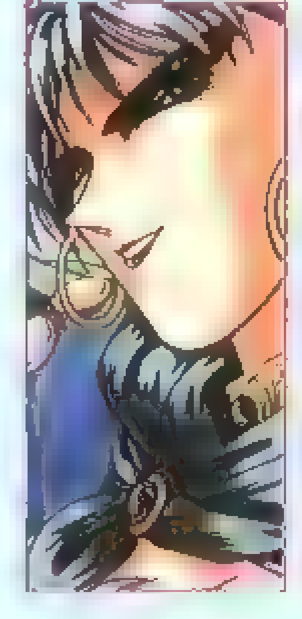
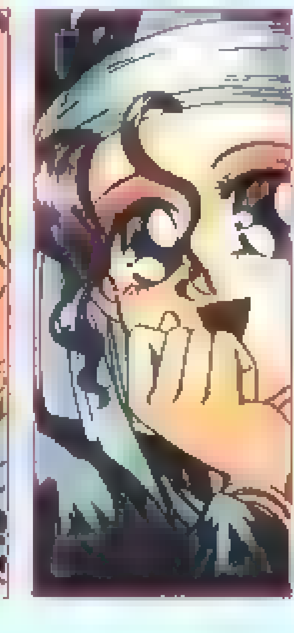
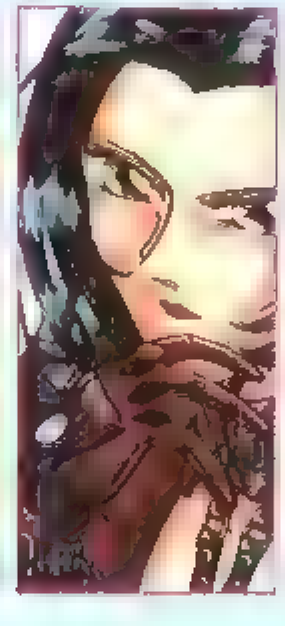
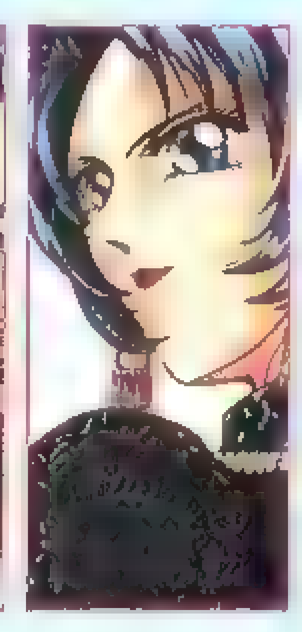
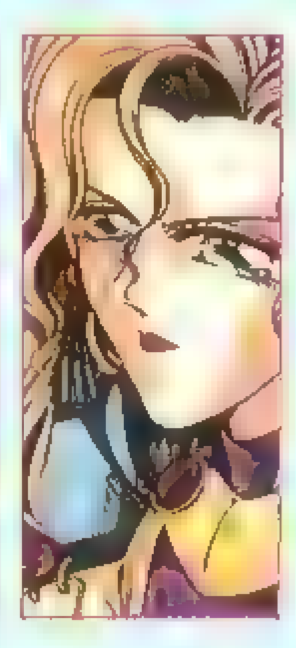




日本著名漫畫家，有板須美氏擔任原畫設計，畫工精美。
附贈全彩說明書，眾多精美插圖媲美進口畫册，值得收藏。
特別增列看圖、存圖功能，讓您隨時隨地都能欣賞遊戲畫面。
大量H級動畫，令您有如置身其中的快感！
使用皮鞭、麻繩、手指、舌頭、按摩器…各種手段使對手哀號失禁、跪地求饒。
激情、唯美、溫柔、火爆、虐待…各種您想像得到的技巧與手段，盡在其中！
整整兩個螢幕大小的超大型H畫面，帶給您全身感官前所未有的強烈震撼！






對不起！限於雜誌尺度本公司無法將遊戲中一些較精彩的畫面刊出，
請各位喜愛ＨＧＡＭＥ的玩家等遊戲上市後再進入遊戲中仔細欣賞。


P·S創作群繼『嬉笑春秋』後又一SLG力作
AT-ROBOTS
機甲雄風
即時戰略
即將登場
激波軟體

帝國霸業

MEREDITH

時代的戰略鉅作

衛星 死星 要塞 應有盡有

帶長和經驗值及領導力的影響

樂趣更勝 RPG

物超所值

異星突擊熱賣中

UNALIS

第一個以人死後的天堂與地獄為題材的模擬遊戲。

天堂與地獄的管理者為靈魂處理他們「後來的事」。

富麗堂皇與陰森詭異的建築任您創造毀滅。

AFTERLIFE

魯卡斯96年最聳動的模擬遊戲

模擬天堂

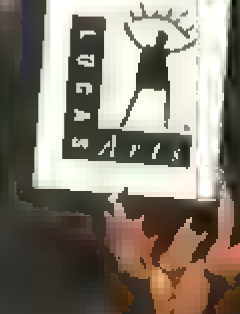
上天堂下地獄，輪迴或轉生，完全掌控在您手中。

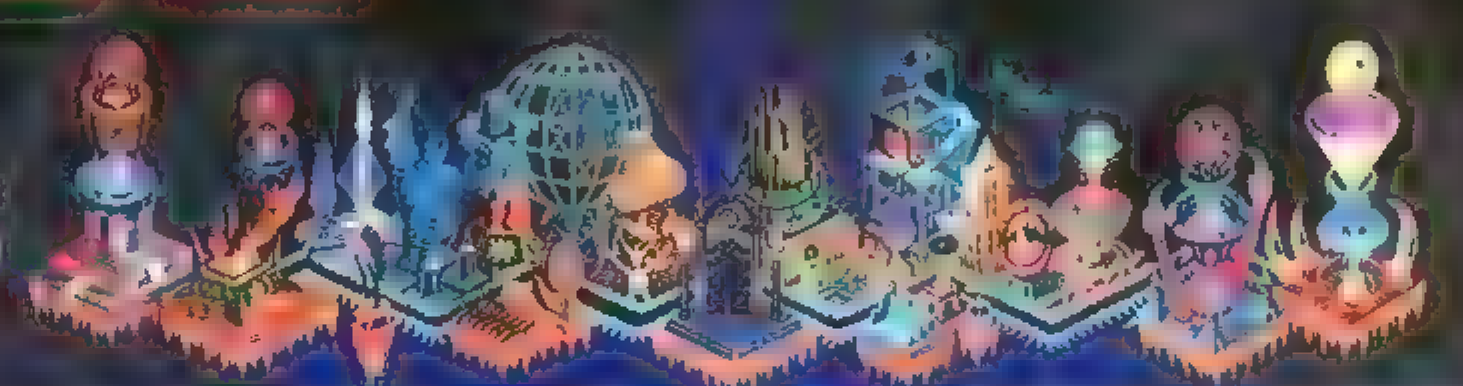
小心迪斯可旋風等「天災」毀了您心血結晶。

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

AFTERLIFE™

讓您回到人生的起點或終點.

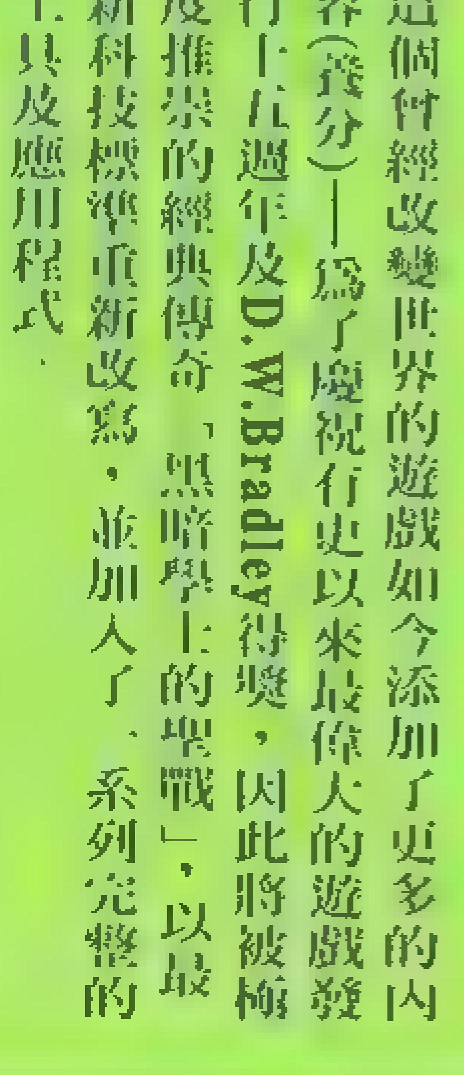




松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

巫術黃金版

24K純金行動



更大更好的「巫術」回來了

這個曾經改變世界的遊戲如今添加了更多的內容(養分)—為了慶祝有史以來最偉大的遊戲發行十五週年及D.W.Bradley得獎，因此將被極度推崇的經典傳奇「黑暗學者的聖戰」，以最新科技標準重新改寫，並加入了「系列完整的工具及應用程式。

- 全球銷售突破五百萬套
- 五座年度最佳角色扮演遊戲獎項得主
- 全新高水準的圖形和動畫
- 震撼的數位音效和全程語音
- 全新的自動地圖系統和滑鼠導向界面
- 線上手冊和完整的互動式提示指引
- 空前豐富的故事和遊戲性
- 可從巫術六代及七代中傳送探險隊伍
- 可自行創造人物或利用預設人物迅速上手
- 廣大的異次元世界充滿各種智慧型生物
- 有各式各樣完整桌上設定的視窗版本



天晴傳
-伏龍之章-
日本TGL公司
當紅力作
中文版
您從未見過，最特殊的RPG遊戲---天晴傳~伏龍之章~
一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，再加上一群日本江戶時期的奇人異士，他們必須阻止讓『龍寶』被惡人運用，否則最兇猛的『邪龍』將吞噬大地…。
◎超越傳統RPG的視覺效果
◎最細緻的戰鬥畫面
◎種類繁多的法術與招式
◎同時兼具回合與即時戰鬥模式
© 1996 TGL Company. All rights reserved.
TGL
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北 02 704-2762 台中 04 325-7900 高雄 07 336 9837 代理發行



日本PC電玩
96年夏季排行版
TOP2

無名指の教科書

DOS & WIN95中文版
十月正式上市，每套650元

因為無聊，所以想交女朋友，把一個結婚戒指套在四個少女的無名指上，發生了13種結果，樂歪了？逃呆了？還是累趴了？try try看，那種感覺你咱知!? ?!

不一樣的遊戲、不一樣的魄力

預購 無名指 純愛大贈送，買一送一

即日起到9月30日前，再加299元就送

1 武姬神傳說 （磁片版）
2 武姬神傳說 （光碟版）
3 美少女特勤組 （磁片版）
4 麻將情趣屋 （磁片版）
5 麻將情趣屋 （光碟版）
6 逆玉王 （磁片版）
7 逆玉王 （光碟版）

以上擇一，請於劃撥單背面註明希望順序；早到早選，送完為止。

預購 無名指 樂透大中獎

即日起凡預購者憑劃撥單即可參加樂透大中獎

第　獎2名各得日本原裝麻雀幻想曲III珍藏版海報一幀(不加框每幀1500元)
第　獎3名各得日本原裝麻雀幻想曲III原畫&設定資料集一本(每本880元)
第　獎5名各得日本ACTIVE暢銷GAME原裝全新電話卡一張(每張600元)
第　獎10名各得日本原裝麻雀幻想曲III SONG CD一張（每張450元）
第五獎50名各得日本枕繪撲克牌一付(每付100元)

9月30日前，以劃撥為憑。

不要猶豫，幸運者就是你！

得獎名單除個別通知外，並於十月下旬公佈

ACTIVE
株式会社アクティブ



版權監督及總經銷：
巨鯨科技股份有限公司
台北市基隆路2段39巷8弄16號
電話：(02)3787923
傳真：(02)3774810
劃撥：18792984
（歡迎使用信用卡）

北區銷售：
旭甫企業有限公司
台北市南京東路五段234號7樓之2
電話：(02)7468626
傳真：(02)7468625
劃撥：17442573

南區銷售：
花道資訊有限公司
高雄市鼓山區75巷34號
電話：(07)5872513
傳真：(07)5872511
劃撥：41890788

黎明之砧 破曉攻略（上）

作者：ALEX

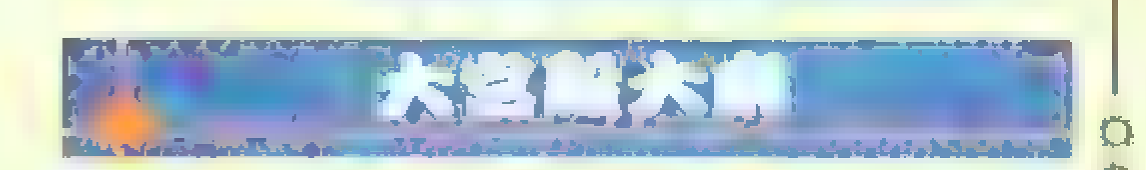


我們深愛的風暴大陸正躺在她子民的紅血上，從荒地來最邪惡的惡魔正向我們迫近，這些黑暗軍所到之處，河流乾涸成為泥巴、草原枯萎、樹木彎折，連死亡者的亡靈都起來對抗我們。有一個率領黑暗軍的人，他身著深黑魔甲，一個魔頭…我們相信他有很可怕的魔法，而他的邪惡本質正足以確保他的黑暗軍能獲得勝戰。

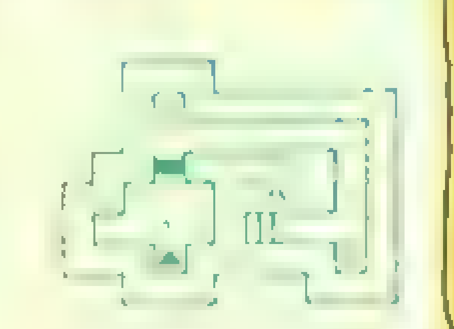

襲捲風暴大的魔頭

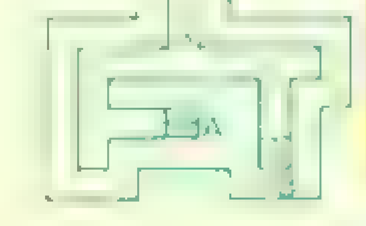
沒有任何軍隊能抵抗他們，也沒有任何國家能與之抗衡，很快地，黑暗軍隊的鞋踏聲將在這殿堂上響起…我們必須找出方法，不管這魔頭用的是什麼魔法都必須將它消滅。風暴大陸的命運正掌握在我們手裡，只有夫人少數無畏的友人能奪取魔頭神奇的魔法，魔法一除，風暴大陸的軍隊就能與之抗衡。希望常常是在最大被預期的地方發現，而大魔頭，如我們現在所面對的，只能用同樣偉大的犧牲才能戰勝。


率黑暗軍隊攻佔風暴大陸



【大宮殿、大廳】





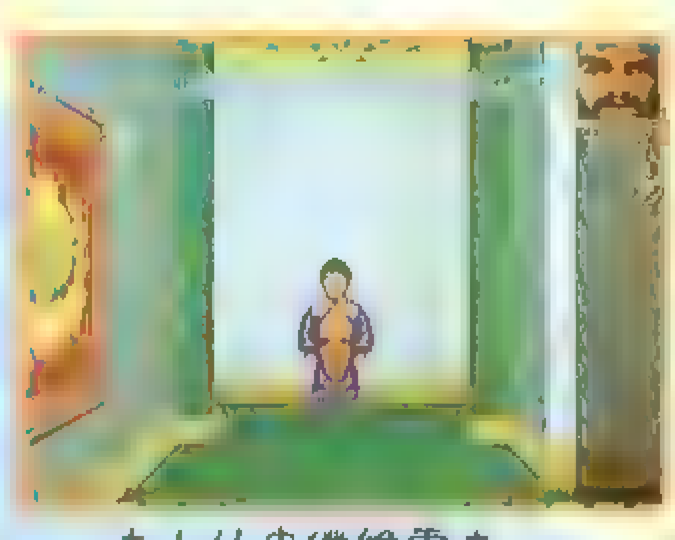
圖例說明

門	暗牆、空無門
門	T治療壇、法術壇
液石	傳送點
地洞	往上樓梯
巨石	往下樓梯
幻象牆	壓力踏板
尖刀陷阱	
▲物品、箱子	

（3：衛　兵）

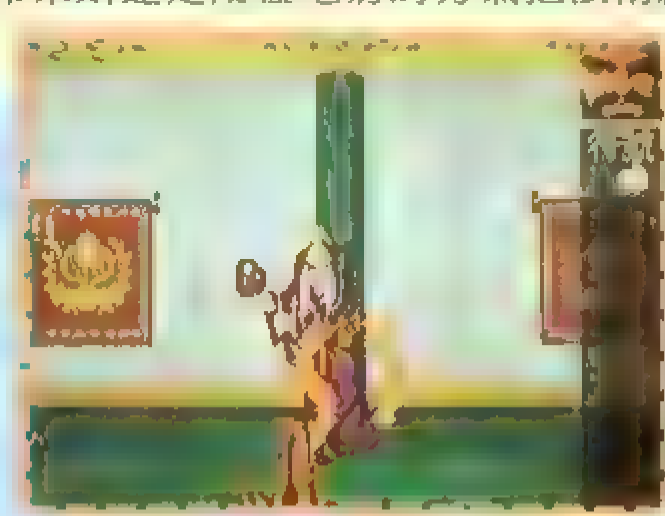
承夫人遴選布萊斯為討伐黑暗軍的五名勇士之一，但這一天，他卻睡晚了，匆忙打開房內1的箱子拿取物品後，出門與角落2的僕人維雷夫撞個正著。據稱其餘四名夥伴早已上路，這會兒好多人都等著見布萊斯呢。


宮殿夫人的五名勇士


夫人的忠僕維雷夫

與守衛打過照面後下樓在房間4碰見宮廷魔法師襄盧卡，他傳授了兩種法術，一是醫療術，另一則要布萊斯由土、風、火、水和雷電法系中選擇其一學習。魔法師解釋說，這些法術符號是人類召喚元素能量的方法，利用它們，可以控制火和水的力量，指揮風和土，釋出雷電於大地。人本身就是由這些元素所構成，所以人類有一種語言能和它們說話，這語言正是法術符號。

雖然有點笨拙，也惹得魔法師幾乎要發火，但布萊斯還是用盡吃奶的力氣把法術給牢牢的記住了。臨了，魔法師提醒不要害怕去學習新的法術，據說有一種最古老和最困難的，叫做空無的魔法…看來，這似乎不是吃奶就可以學得好的。

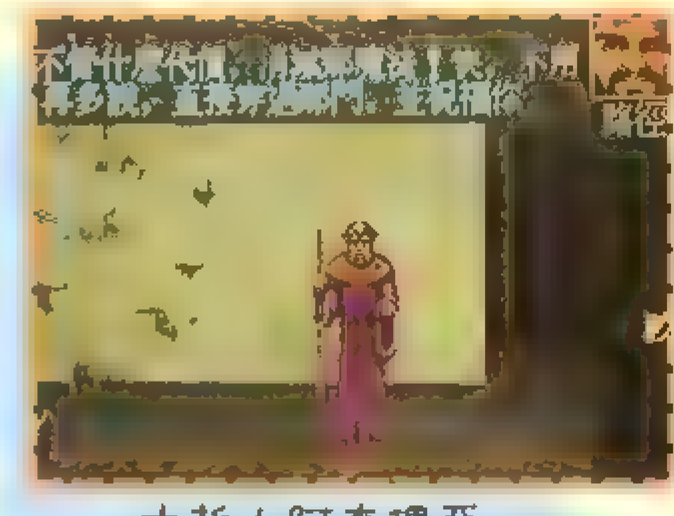

跟魔法師學法術

【大宮殿、下層房室】





下了樓梯在拐角處1瞧見兵器員泰爾，同樣的，布萊斯也只能從各項武器裡挑選一把中意的佩戴。挑選好之後，泰爾強調魔頭使用一種黑暗魔法，可以用來扭曲身前的任何事物。他並提醒布萊斯，指稱布萊斯需要智慧遠比需要任何武器要來得迫切…?!

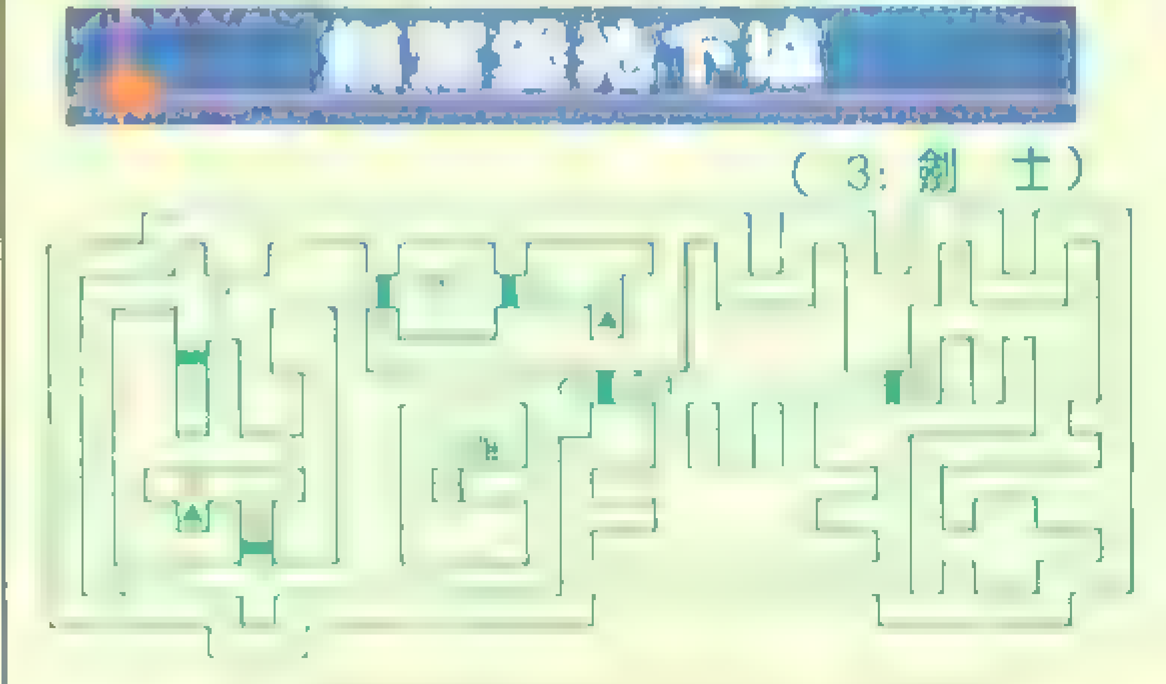

古哲人阿查理亞

再下樓來到一處空無門的房室2終於見到了夫人的顧問，古哲人阿查雷亞。他指著身旁那道空無鬧門指稱，經由它可以到達城堡，而城堡就位於魔頭陣線後方。古哲人瞧出布萊斯一臉的疑惑乃進一步解釋說，在城堡的東邊有座黑暗燈塔，它位於敵人陣線的後方有無可比擬的效果，但不是它本身，而是住在黑暗燈塔裡的魔法師。

既然古哲人已設定了方向，那麼，布萊斯首要之務就是找到黑暗燈塔裡的魔法師，而最終目的就是找到魔頭的黑暗魔法，不計任何代價也要消滅那魔頭。

依古哲人之言跨進空無鬧門，瞬間就置身於城堡之中了。

（3：劍　士）



布萊斯睜開眼睛時置身於角落1，回頭摸了一下冷硬的牆壁後，這才確定已後退無路。勇敢的往西北方踩下第一個踏板2，門開後首遇城堡的劍士，這是魔頭軍隊的主力，也可視為魔頭訓練精良的貼身侍衛。布萊斯首嚐勝利的滋味時也暗地裡肯定了兵器員泰爾的鑄造技術，他確實不是在混。


魔頭的主力劍士

經過4繞進5門內會連續遭逢三名劍士，而裡頭6的箱內則有把銅環鑰匙。回頭走出5往西再碰到一名劍士，這傢伙身上也有銅環鑰匙。

使用鑰匙打開7的牢門瞧見遭到禁錮且奄奄一息的獅鷲領主，他精神恍惚誤認布萊斯是帕沙發…

之後給了一只戒指請布萊斯尋找帕沙發，並表示此地有一密室，也是他的住處，找到之後也許會發現可用之物。

走出牢房往南再用鑰匙打開8的廂房，殺了房中的劍士後於箱內找到不少東西，內有一本戰爭之書，書中詳細記載了各式武器針對不同敵人的各種效果。看過之後由廂房東邊的階梯爬上主層。

獅鷲堡主層

(1: 劍 士)
(39: 僵 差)

【獅鷲堡主層】

爬上主層後先往北找到 A 的樓梯，途中會遭逢四名劍士，全數殺死後可以得到白皮袋、戰鬥頭盔和一把銅環鑰匙。上了樓梯轉個圈到2的踏板前可得留意了，因為踏上之後會開啓由北往南的鐵拳魔法機關，而快速跑進拐角裡又會迎面撞上兩名劍士，被包夾的滋味可不好受…角落3的箱內有混亂鐵拳符像。走下樓梯後往南一路到4，留意門口有顆巨大滾石左右的滾動，被衝撞一下可會失血不少。進入4的門內會遇到三名劍士，其中兩名身上有銅環鑰匙。往南到6的門口也要提防5的東西向走道上有狂笑骷髏魔法，進入6殺死門後的劍士得到紅色符石，往西再殺了兩名劍士還可得到一把銅環鑰匙。將紅色符石使用在7的治療壇可恢復部份的體力。

由B爬上樓梯後，先站在8門前的踏板上，然後丟一塊 10kg 的石塊去壓住9的踏板就能打開8的門。北邊 10 的箱內有獅鷲堡領主的文件和天補術卷軸，領主的文件是呈給宮殿的夫人，很顯然的，它並沒有安全送達夫人手中。而布萊斯現在又多學會了類法術，據卷軸記載，利用天補術可修復毀壞的結構，復原受損的石碑和重建崩塌的橋樑，但只適用於受損的人造結構，而不適用自然發生的災難。往南在角落 11 發現一個開關，啓動後竟打開 12 的密室。

下了樓走出6的房門往東，在隔壁房間的箱中找到一把闊劍和金黃色符石，將它安置在治療壇可以一次恢復全部的體力。轉角在 13 瞧見一顆靜止的圓石擋住去路，不得已由5的走道避開魔法往東再轉進 14，扳動 14 的開關可使 13 的圓石滾動，當圓石滾至右方壓住踏板時立即再關掉開關使圓石再度靜止，如此，15 的房門就開了，殺進 15 房內可由箱中得到一面戰盾。

再經由5的走道往東到底，殺了兩名劍士後得到魔法立方體和白半月，白半月使用在法術壇可恢復部份法力。踏進 16 時不僅要提防兩顆滾石還得避開尖刀陷阱和不時出現的火山灰燼魔法。伺機將 17 的巨石推至踏板上打開 18 的門之後，再由C的樓梯往上爬，殺了兩名劍士得到白半月和金爪後，將金爪投入 19 門旁的圓孔即可打開法術壇。

一路回到6的門前再繞到 20，這扇門需要銅環鑰匙才開得了。往東北方到 21 門前又碰到兩名劍士，其中一人身上也有銅環鑰匙。使用鑰匙打開

21 之後先折進 37 ，往西到 38 用 10kg 的石塊壓住踏板開門，門內有五名劍士，其中一人有銅環鑰匙，而 39 則有位難纏的信差，其主要任務爲傳遞訊息，特別是魔頭佈達麾下軍隊的戰爭命令。雖然信差們慣使棍棒攻擊，但卻輕忽不得其戰鬥能力…信差死後搜出訊息卷軸，訊息中顯示魔頭欲使心理戰，意圖不戰而屈夫人之兵…

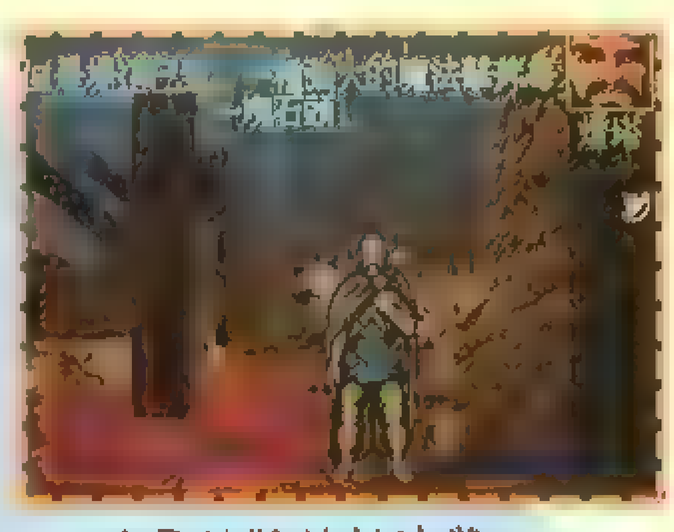
走出 37 再往北越過 22 的門，角落一名劍士身上也有銅環鑰匙。 25 的門暫時開不了，往西的 23 、 26 和 27 都需要銅環鑰匙開門，進入 23 後先以 30kg 的石塊壓住 24 的踏板，接著再踩一下對面的踏板即可打開 25 ，如果石塊不夠的話， 26 和 27 門內都有得撿。 28 門內的箱中可找到戰甲，由 28 往南再繞到 29 時須留意尖刀和火山灰燼魔法， 30 和 31 也需要鑰匙開門，門內箱中分別有混亂鐵拳符像和一把戰斧。

回頭進入 25 ， 33 和 34 兩道門是由 32 的滾石所控制開闔，只要站在門前等開啓時鑽進門即可。進入 34 由樓梯 D 再上樓，由 35 的踏板開門後連殺四名劍士來到 36 ，踩動兩側踏板之後扳動南面牆上的開關並快速地進入門內，因爲踏板同時也會開啓火山灰燼魔法。

下樓回到 37 門前，將 40 的巨石往南推一步壓住踏板可打開 41 ，殺死兩名劍士後即可由出口走出城堡。

風暴大陸

深呼吸一口新鮮空氣後，往東一步轉向北，瞧見一位看來似乎不是魔頭人馬的仁兄，詢問之後才知此人正是帕沙發，天生的追蹤者，他的生存之道是…偷竊！


倖免於難的帕沙發

當獅鷲城堡被魔頭佔領時，他的特殊技能使得他能順利逃脫。據說往東到黑暗燈塔的堤道已毀，一種強大的魔法擊碎每一塊石頭，恐怕是無法前往了。

布萊斯出示領主令戒後取得帕沙發的信任，並因而獲贈乙只棕皮袋，包含袋中的三個金爪。聽說即使在佔領區，金爪也是很有用的。


用天補術修復堤道

諸神眷顧帕沙發，但願魔頭的人馬瞭解他的憤怒…往東到了岸邊但見已無堤道的形跡。布萊斯搔首若思之際不小心誤觸天補術符號，當下由海中揚起毀損解體的堤道並立時重組復原，這才進得了黑暗燈塔。

黑暗燈塔迷宮



(5: 蛇手怪)
(18: 飛 龍)
(45: 雷電惡魔)

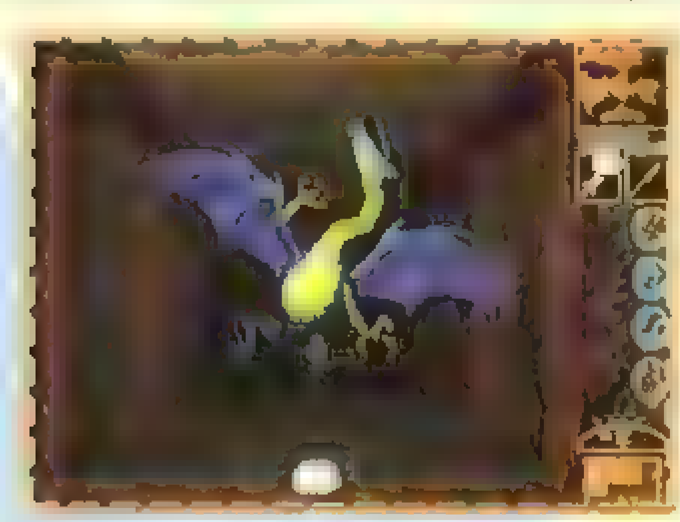
一進門踩上 1 的踏板後 2 的傳送點就會消失，但當往 2 跨出腳步時，立時再出現的傳送點將布萊斯送回到 1 的踏板前。這下明白了，先用 30kg 的石塊壓住 1 的踏板使傳送點消失不見，以 10kg 石塊壓住 3 的踏板就能打開 4 的門。進入後遭到兩隻蛇手怪的攻擊，這種生物係因深黑火山岩分解並扭曲魔法元素所產生，頭端的手形執小刀攻擊，但布萊斯予屍體解剖之後卻遍尋不著眼睛…滾石在 6 左右滾動時因壓觸踏板之故會使 7 的門不斷開闔，往

裡扳動開關 8 打開 9 ，進門走到 10 時會觸動機關 11 門裡要小心 12 走道地板上會不時竄出邪惡妖打開後方的暗牆，密室內藏著三隻蛇手怪。進入火魔法，而箱內則有力量藥水和魔法棒。往北將 13 的巨石往右推至踏板上可打開 14 和 15，15 門旁還有面幻象牆，由15門

能拿刀子的蛇手怪

後A的樓梯上樓。

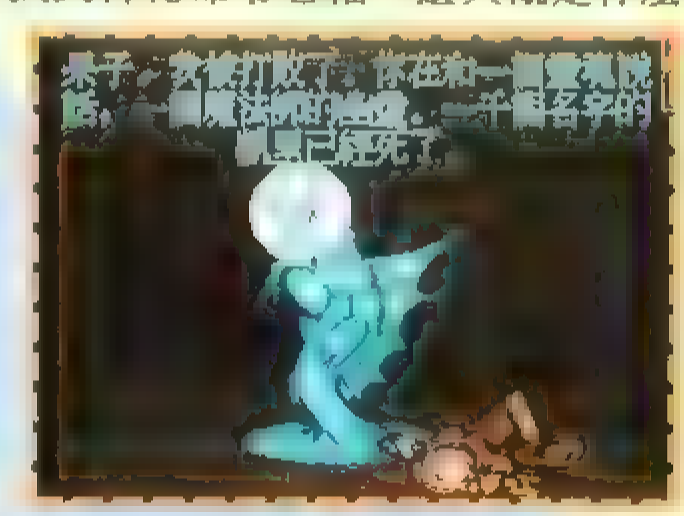
爬上樓梯後往北走出 17 ，繞到 18 遇到一隻飛龍，這種生物擁有天生的魔法屬性，會以綠色的酸性氣息吐向敵人。扳動角落 19 的開關可使 20 的圓石滾到 21 的踏板上，如此可打開 22 走道裡的第一扇門。回頭再以 30kg 的石塊壓住 23 的踏板則能打開 22 的第二扇門。往西南方在 24 的箱中搜得復仇風卷軸，這是一種防禦性的法術，施展時會造成一股強大的氣流將任何生物吹往後退以避免近身的肉博戰，然而若是碰到洞穴之中的各式魔法時則會減損其威力。進入25的秘道解決蛇手怪和飛龍之後，秘道內的踏板 26 可打開 29 的暗牆，而 27 則會使暗牆再度出現。因應之道是先站在 26 的踏板上放 10kg 的石塊在 27 的踏板，然後上前一步到 27 再後退到26 ，現在可以很順利的將秘道中的巨石往南一路推至 30 的踏板，此刻 22 的第三道門也已打開。進入 22 走道後先穿過 31 的幻象牆，密室內的箱中有英雄之怒藥水，而32 牆上的開關則能關掉33 的旋轉地板。


黑暗燈塔的飛龍

爬上B的樓梯後先往南到走道盡頭扳動開關後再往北踩上踏板打開 34 ，門外右手邊有座法術壇，往西走出 35 繞到 38 時，走道東邊有隻會施用瘋狂雷電柱法術的雷電惡魔，而此時北方的密室也會開啓，內有三隻飛龍，可以試著逐一將飛龍引至走道上來挨雷電惡魔的法術…

由 39 到 40 之間有兩顆滾石， 40 的門也是由滾石來回滾壓踏板控制著開和關，進入 40 門內將東面牆的四個開關全都扳開，這可以促使 41 門口的踏板發生作用，並打開 36 的暗牆和密室內的傳送點C，經由C可直接回到第一層的入口處。進入 42 之後終於找到黑暗燈塔的魔法師，但是，魔法師…已經死了…

門口的箱內找到神秘命令卷軸，這大概是什麼暗語吧。魔法師的屍體躺在一座人魚雕像旁，而一旁地上則有顆召魂珠，拾起召魂珠並安置在雕像的嘴部後試著唸出卷軸上的暗語，魔法師的仙靈藉由雕像的嘴和召魂珠竟然可以開口與布萊斯對話…魔法師表示在黑暗燈塔的北邊有艘沉船，船上住有一惡魔，所有風暴大陸的善良生物無一知曉究竟是什麼樣的儀式將牠召喚來。


與魔法師的靈魂交談

魔法師指出，在黑暗燈塔底層的廂房中有一個海螺，它可以召喚水元素協助到達沉船。至於石像鬼的復原召喚方法也同樣藏於底層，若能找到就會知道如何釋出野獸的精華。

進入 36 的密室穿過 37 的幻象牆取得鐵龍鑰匙後，再回到 42 房內打開 44 ，房內的箱中有把鋼劍。之後，由傳送點C回到第一層，再經由4一路往西北方進入 14 ，由樓梯到底層的大陵墓。

黑暗燈塔大陵墓

轉身向南在1瞧見一隻會說話的石像鬼，牠老兄說什麼也不讓路，僅表示被魔法師召喚到此，但如今魔法師已然亡故，看來，布萊斯得自己想辦法解除召喚了。

往北在2扳動開關後後方的暗牆3開了，挨了一記悶棍…門後4有神像怪，這種看似怪獸的石製神像雖然不會移動，但卻有強大的力量與抵抗攻擊的能力。傳說牠曾經是用以焚燒的祭品，慣以火舌攻擊對手，要對付牠，直接的肉身攻擊，特別是劈砍的武器最爲有效。往5的踏板丟下 30kg 石塊可以開啓 A 的傳送點，但傳送到北方通道中會置身於兩隻神像怪中間，這並不是個好方法。如果倒著進入 A 則傳送到B，如此雖然可逐一對付神像怪但卻無躲身之處。因此最妥當的方法還是由西邊的南北向走道進去比較穩當。踏板5右下角的箱內有召喚之書，內載石像鬼只有兩種物品才能召喚，一支生命之燈和一支召喚號角。燈可以囚禁野獸生命能量，避免牠回自然面。一手握著號角，一手拿著燈，吹響號角後燈會破，可以令人怪精髓回到牠身上，破碎的骨頭則回歸這世界。

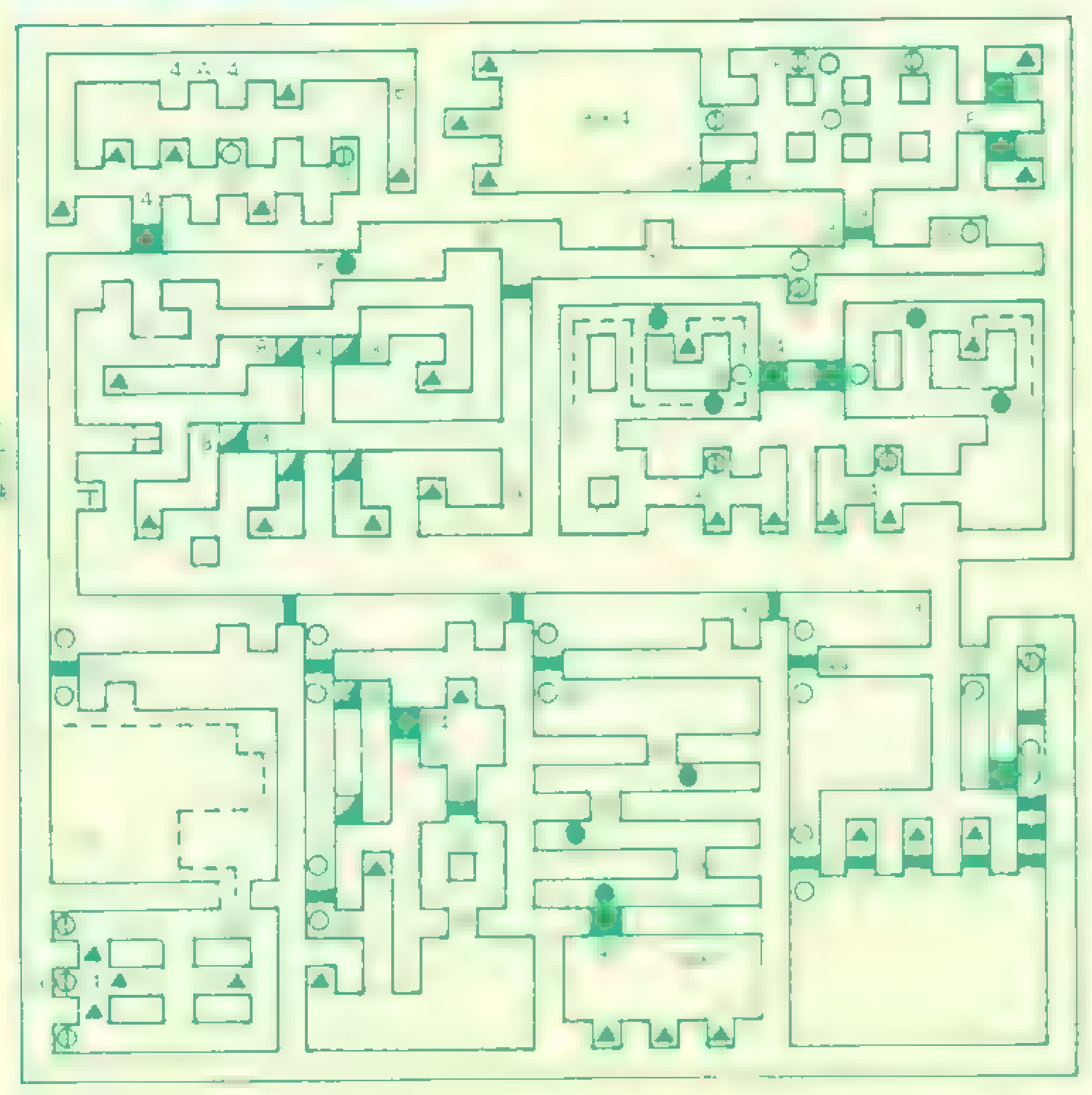

惱人的神像怪

兩隻神像怪死後由牠們身後的箱中取得冰鑄卷軸，這種法術可以將一名對手定身在固定地點一段時間，被冰鑄擊中的生物會變成藍色而且一段時間不能動彈。這在被包夾圍攻的情況下最爲適用。

走道的盡頭，B的南方箱內則有殺之書，書中提到要使用召喚海螺必須面對著一池的水，或湖或海，所有的水怪或元素都必須以這種方式召喚，但

【黑暗燈塔大陵墓】

（ 4: 神像怪）
（ 9: 飛　龍）
（52: 雷電惡魔）



布萊斯得先找到海螺才行。

走出 3 往東時留意 6 的走道中有顆滾石，殺死一隻飛龍後往南進入 7 ，這個區域共有五處幻象牆 8 ，且牆後秘道內都有儲物箱，但也會碰上三隻飛龍。

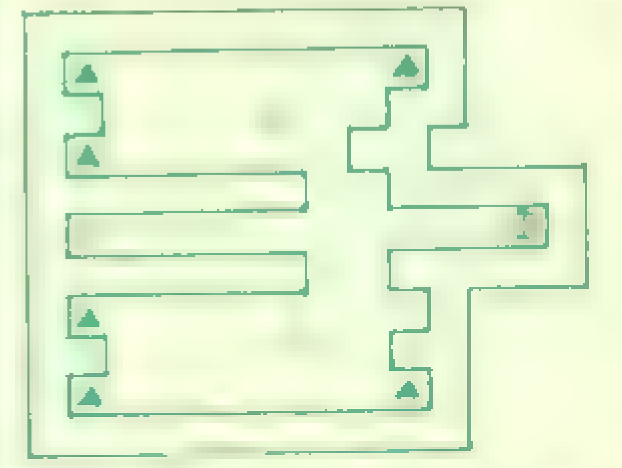
走出 7 往東的走道 10 有混亂鐵拳魔法穿梭其間，踏板 11 控制傳送點 C ，由傳送點到左下方區域又遭到神像怪攻擊。旁邊的箱內有鱗甲和鱗甲頭盔，換裝之後由 12 沿著虛線來到 13 的踏板時會使 14 的暗牆開啓，內有一隻飛龍。之後伺機跟在滾石後頭往西到 15 拿取箱中的召喚號角。

循原路線安全回到 12 以後，來到抵達時的傳送點 C ，倒著身子踏進 C 會傳送到東邊的 D ，眼前又有一隻神像怪。再由 16 避開滾石繞到 17 拿取箱中的生命之燈，接著由 D 傳送回 11 的踏板。

往東到 18 先踩一下踏板再扳動牆上的開關可打開 19 ，由左方的傳送點 E 到達右方的 E 時會開啓 20 的暗牆，由 20 往西踏過 22 的踏板後得快速跑到北方的 F ，因每踏一次 22 的踏板都會召來一個狂笑骷髏，而它們也會經由 E 的傳送點在中間這條通道上來回移動。由傳送點 F 到右方的 F 之後，同樣的往西再踏過一次 22 的踏板回到 F 的傳送點，第二次經由傳點 F 可以到達 G ，轉身以 10kg 的石塊壓住 21 的踏板可以除去 22 上下的兩根柱子並打開 23 的暗牆，如此一來就不必再經過 22 的踏板而飽受狂笑骷髏的威脅了。

穿過 24 的幻象牆於內堂遭逢四隻飛龍群襲，所幸空間夠寬敞，不必侷促一隅受盡欺凌。解決飛龍之後於 25 的箱內找到海螺。

現在可以大搖大擺的回到石像鬼跟前，依召喚之書所說，一手拿著生命之燈，一手握



著召喚號角，將號角吹響後，隨著生命之燈的破裂，石像鬼也消失無蹤了。

踏進 29 但見偌大的屋內地板舖滿大大小小的石塊，而惱人的是其間滿佈旋轉地板和滑動地板…為免轉得頭暈目眩最好依照虛線行進，來到 27 時別忘了扳下牆上的開關。順利進入 28 時留意左方還有隻神像怪，拿到箱內的紫水晶之鑰後由中間的傳送點 H 回到 26 的門前。其餘兩個傳送點還得陷在旋轉地板間轉上好一陣子。

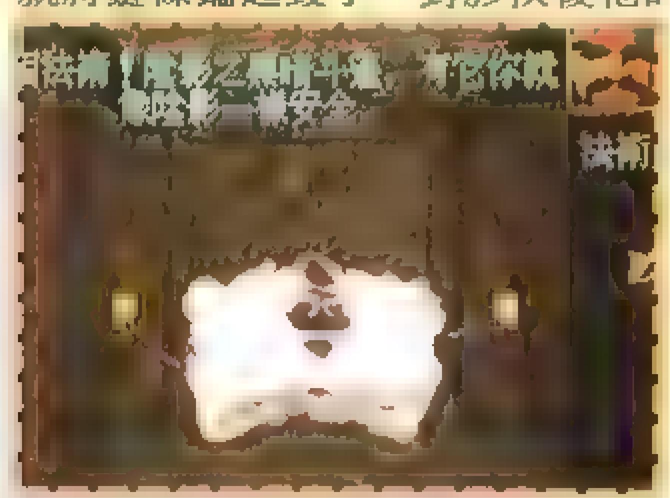
用鑰匙進入 27 後轉向南再進入 28 ，接著再快速鑽進旁邊 29 的幻象牆內，因為南方 30 的門前有隻神像怪。進入 30 殺了一隻飛龍之後將壓住 31 踏板的巨石搗碎以打開 32 ，拿到箱內的紫水晶之鑰再扳動 33 牆上的開關以打開 34 的暗牆，由暗牆抄小路走出 28 。

再用鑰匙進入 35 ，往南進入 36 再由 37 一路躲開滾石到 39 ，上前扳動 40 的開關打開 41 的暗牆，殺死三隻飛龍之後拿取 42 箱內的紫水晶之鑰。

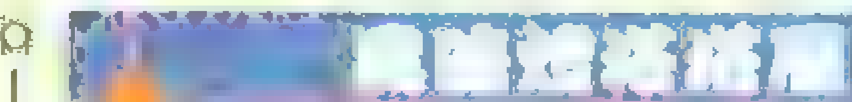
用紫水晶之鑰打開最後一道 43 的門，殺死飛龍後再進入 44 ， 45 門前還有隻神像怪。 45 門內西面牆有三個開關，南面牆有四個開關，全部扳動後可打開三處 46 和三處 47 以及傳送點 I 。站在 48 的踏板上扳動東面牆的開關打開 49 的暗牆，穿進 49 殺死神像怪後用 30kg 壓住 50 的踏板

以打開 51 ，利用傳送點 I 到達右下角一塊獨立的區域。

這兒除了有火山灰燼魔法，還有兩隻雷電惡魔不時地施出瘋狂雷電柱… 53 有一連鍊條五花大綁的魔法書，原來這也是魔法師的傑作。據說魔法師早就將鏈條鑰匙毀了，對於恢復牠的自由，布萊斯是無計可施的，但也老實的回答魔法書無法留下來陪牠的原因，而這一份誠實卻也換來魔法書傳授一招陰暗斗篷法術。


魔法書傳授法術

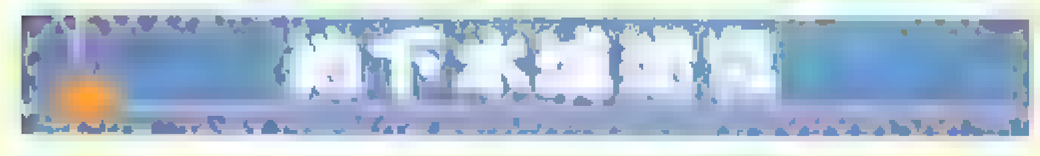
之後由傳送點回到樓梯口的治療壇前方，爬上樓梯到塔府。



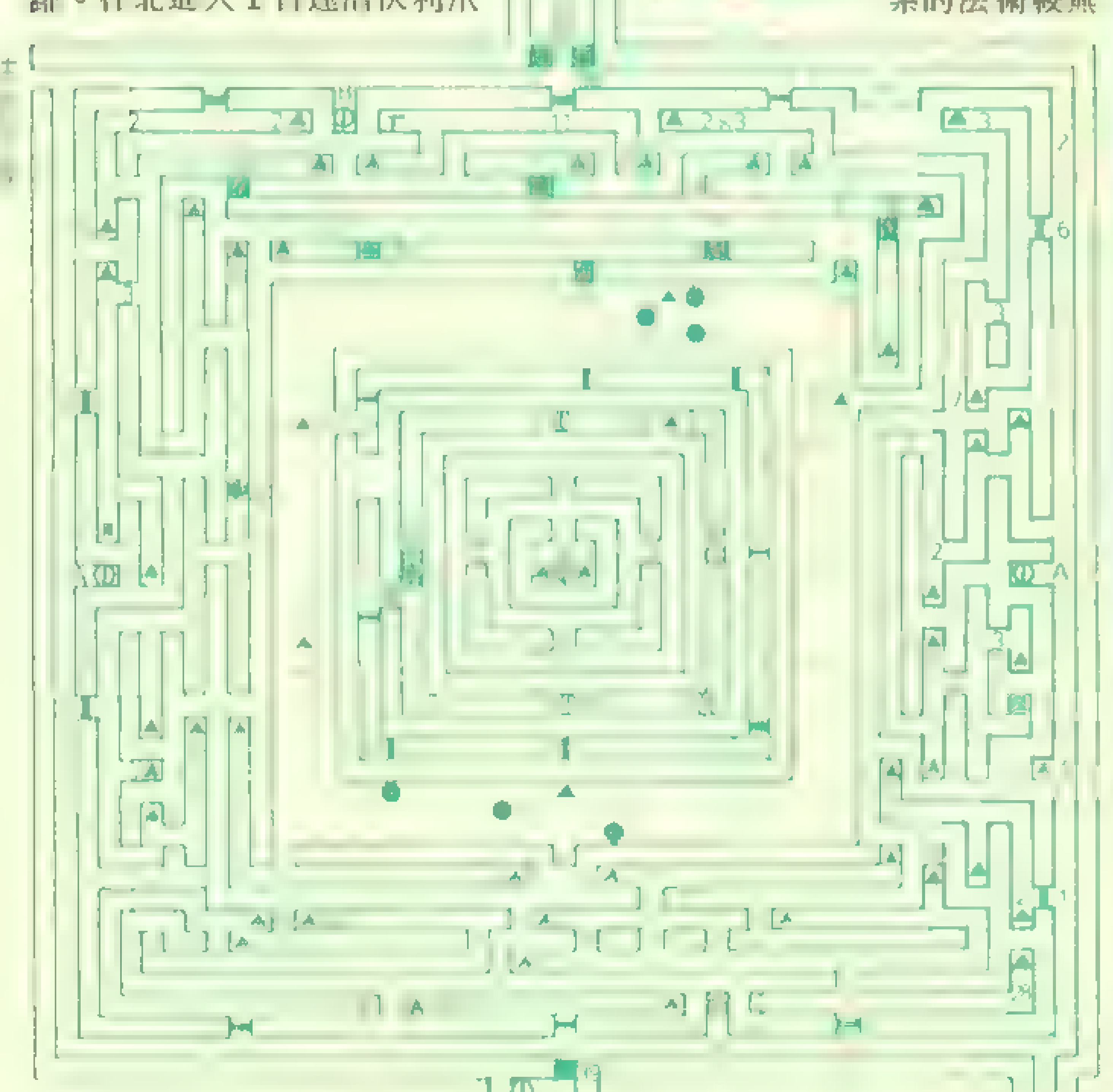
上了樓梯走出 14 後往北邊的出口到堤岸邊，面對著海洋使用海螺，果真由水底冒出水怪艾里班那斯，布萊斯請求牠幫忙越過水域，但水怪所能提供的唯一路徑須經過迷宮，那兒有些不很厲害但會致命的生物，水怪還特別強調要避開海洋夫人，聽說牠由在水域溺斃的人身上取得靈魂，是個很可怕的女人。

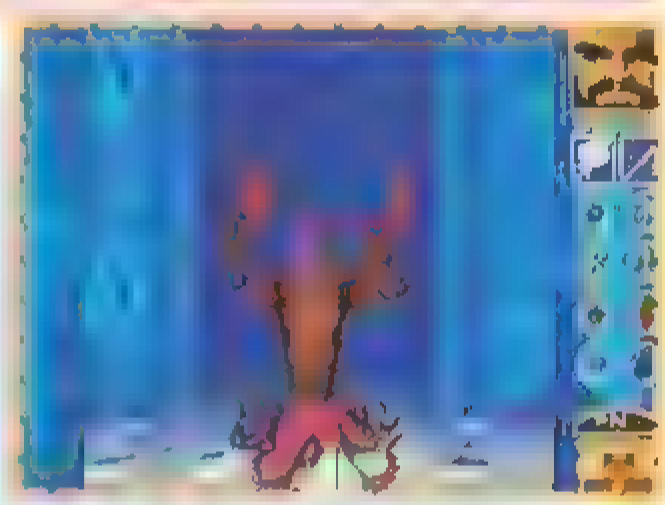

水怪艾里班那斯

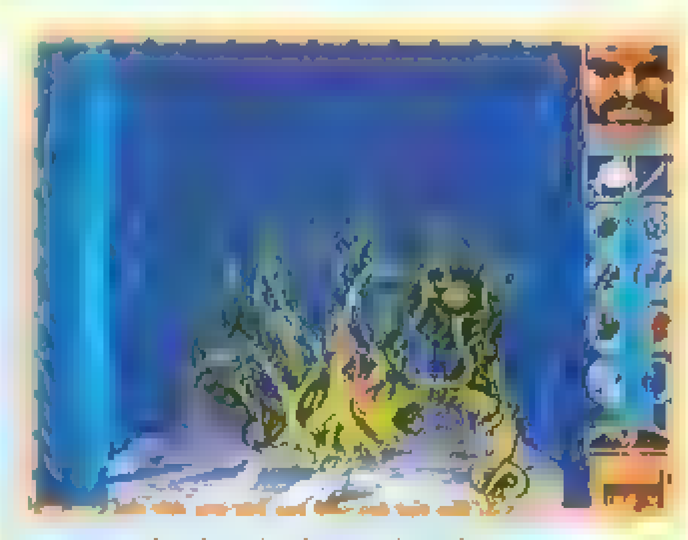
水怪允諾如果需要牠的話就使用海螺，牠一聽到海螺的聲音就會前來，說完即將布萊斯帶往水域之中。



布萊斯從未在水裡如此快活自在過，至少在碰到水域的怪物之前，他確實感到有點雀躍。往北進入 1 首逢潛伏利爪怪，牠以一雙巨爪攻擊敵人，而牠的硬殼也可輕易的使任何刀劍武器變鈍。對於絕大部份風系與水系的魔法，牠具有很好的免疫力，唯獨對土系的法術較無抵抗力。往裡再遇到嗜血荊棘時，布萊斯這才明白何以水域裡有這麼多的解毒藥水。傳言嗜血荊棘對魔法免疫，牠們有如剃刀般的荊棘可將無知的冒險者撕成碎片，對付這種時常潛伏在迷宮必經之路的生物，直接的劈砍通常是最佳的方法。




水域迷宮的潛伏利爪怪


有毒的嗜血荊棘

往北在 4 的箱子找到珍珠，再往北的傳送點 A 可與西邊的傳送點相互傳送。由傳送點上方的走道一直到地點 5 可由箱內取得靈魂鍊符像，這種符像可

以讓使用者在被對手殺害時，於原地復活。往北再進入6可在南邊7的箱內得到乙面神盾。

再往北到盡頭轉向西到8時遇見海洋夫人，布萊斯想起水怪的警告，於是在開口與海洋夫人對話之前先使用靈魂鍊符像…風暴大陸的水手都知道牠的名號，那些掉落海裡的靈魂都被牠所擷取，牠在教授布萊斯吸血鬼迷霧法術後竟翻臉施以攝魂大法，幸賴靈魂鍊之助，布萊斯方才逃過一劫。吸血鬼之迷霧法術同時具有攻擊和防衛的效果，施展時會造成一道滾動的氣體牆，可以吸取任何在施法所及範圍內的生物之生命力而轉換成施法者的生命力，唯對於沒有自然生命力的生物沒有任何作用。

往西進入9的通道可達水域迷宮的中心地帶，然而布萊斯現下尚未收集到足夠珍珠，所以此去也是白忙一場。回頭走出9再往西進入 11 ，走道西邊盡頭有座法術壇，走出 11 往西有處傳送點B，同樣的也可以和南端的傳送點相互傳送。

進入 12 後在 13 的箱中有法力護身符，往東北走到 14 時會開啓南面的暗牆，進入秘道往東在 15 的箱中有珍珠，而 16 秘道中的箱內則有迴力鏢，在不想近身肉博時，這是一項很方便好用的武器，因為它會自動再回到擲鏢者手中。但是，不要在水域迷宮內使用它，否則它會隨著水流而丟失的。一路來到 17 後在東北方 19 的箱中還有珍珠，但須留意 20 的滾石。

由 21 走出之後往南再進入 22 ，繞到 23 的箱子也有珍珠。走出 22 往南到底轉向東進入 24 ，這兒有座治療壇，沿著迂迴的走道到 30 的箱子還有珍珠。進入 25 在左方 26 的箱中再拿到乙只珍珠。進入 27 後在 28 可找到一只鐵盒，往裡到 29 箱中則有狂笑骷髏卷軸。

數數看身上是否已有六顆珍珠？齊全後由 27 左方的傳送點到達北端的B，往東進入9一路來到 10 ，在此中心地帶的南北端各有三顆滾石，但因走道的距離夠長且滾石也是錯開之故，相對的也降低了危險性。拿到 31 箱中的珍珠後往西走到 32 即可開啓暗牆，進入 32 往西再經過一道暗牆 33 可得到箱中的湖之反射卷軸。這是一種針對魔法攻擊的保護性法術，施法者會被一波漣漪圍繞，能將敵方的法術推回到敵方。

拿到 34 箱中的第八個珍珠之後即可進入 35 ，放一顆珍珠在牆上的圓孔即可打開圓孔邊的門，由 35 一路繞至 36 共計有八道門，因此待來至 36 時，身上的珍珠已全都派上用場了。但是 36 的牆上還有個圓孔可如何是好？

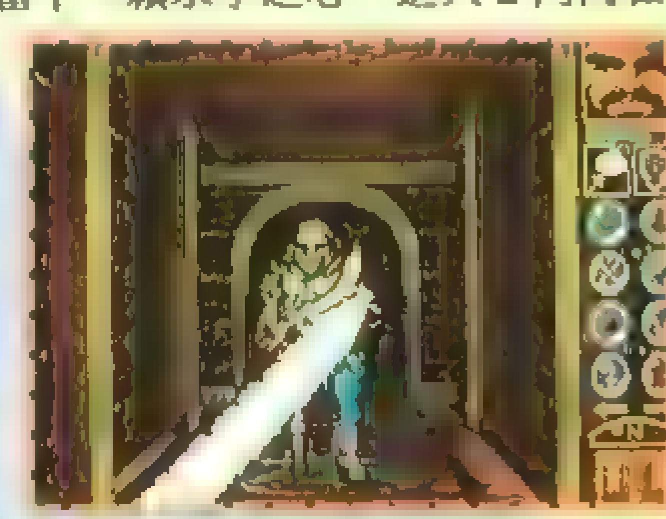
由傳送點C到達右上角的C處時，正好被兩隻潛伏利爪怪包夾住，這也是沒辦法的事…拿取 37 箱中的珍珠後由傳送點D到達E，這兒也有兩隻包抄的潛伏利爪怪。之後由F的傳送點回到 36 ，將珍珠投入孔關閉C的傳送點後由G的傳送點抵達中堂的G處，殺進正中的傳送點 H 傳送到北端的出口，此刻，北方的 38 和南端 39 的暗牆都已開啓， 38 秘道內的傳送點 H 可以到達南方 39 的秘道，而 39 的傳送點則回到中間的 H 處。

由北方出口前往沉船。

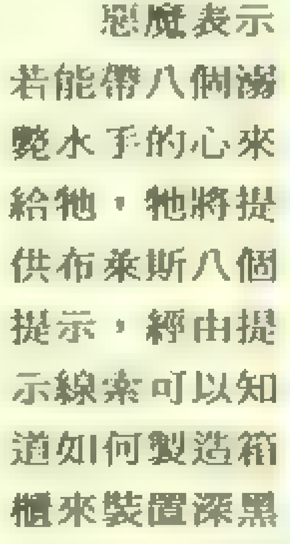
沉船

沉船之中充滿了溺斃水手，這些邪惡，令人厭惡的東西儘管已經溺死，但牠們頑固貪婪的本性使得牠們無顧於自身的不幸，而仍然繼續保護導致沉船厄運的貨物。由於生前為海盜，所以牠們所運載的貨物不僅止於黃金和珠寶，還常交易奴隸與傳說是惡魔的生物。

進入船艙後往東一路殺到2的門前，這一路上有個溺斃水手會留下一顆水手之心。進入2門內在



沉船中的溺斃水手



角落3遇見一遭鐵鍊綑綁的惡魔，牠說明魔頭之所以能夠指揮空無的邪惡族群乃是一種黑暗的天賦一深黑火山岩，來自空無的純正邪惡。

惡魔表示若能帶八個溺斃水手的心來給牠，牠將提供布萊斯八個提示，經由提示線索可以知道如何製造箱櫃來裝置深黑



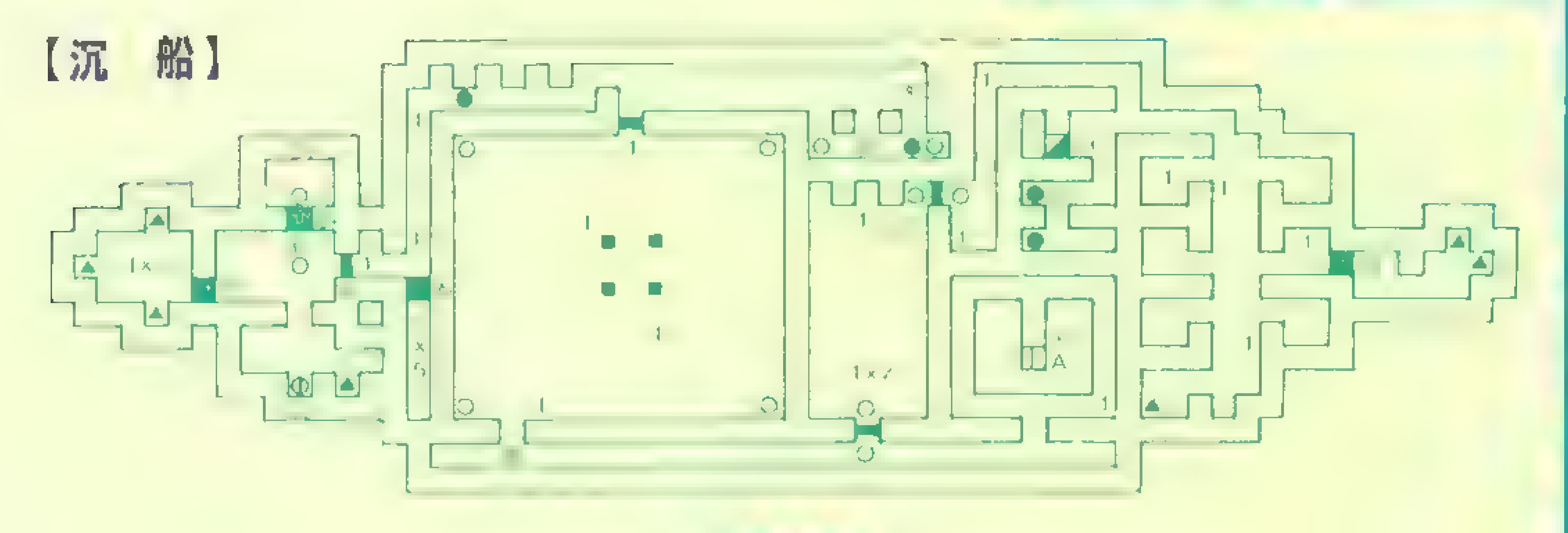
這個惡魔助益匪淺

火山岩，並將之帶往一個可以摧毀它的地方。據稱這些水手之心暗藏一股力量，牠可以用來解除束縛。八道提示八個心，很公平的交易，布萊斯不禁磨拳擦掌準備來一場摘心之旅。

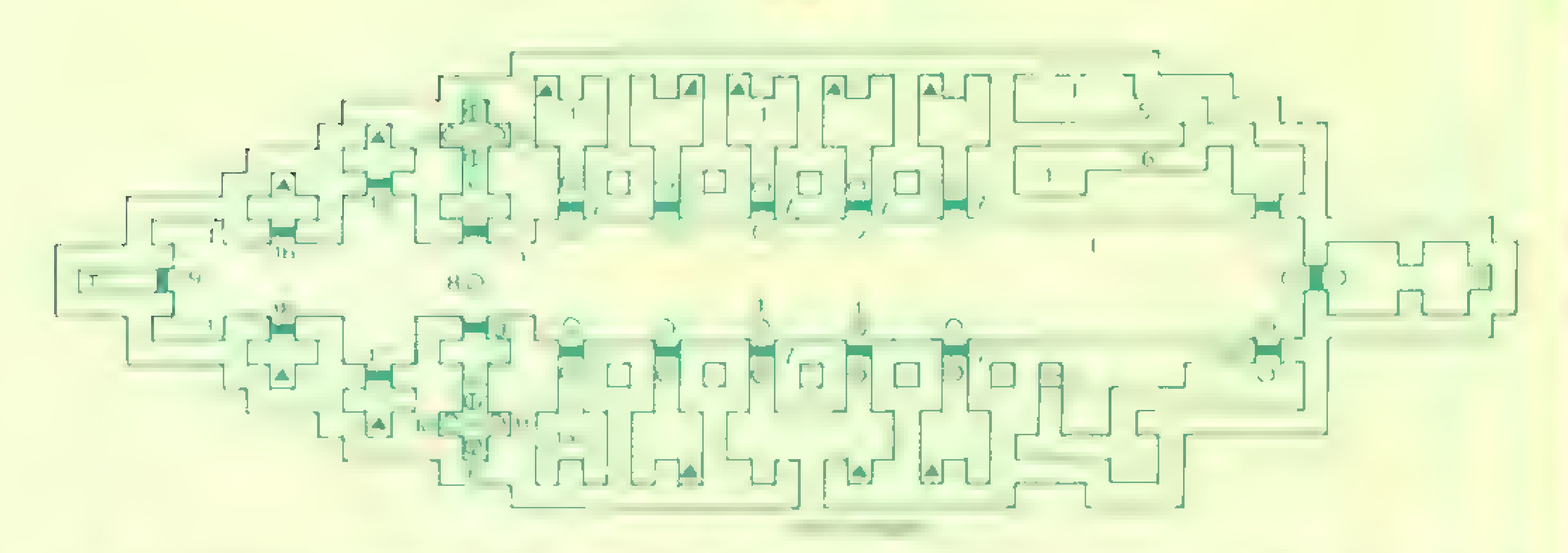
進入4殺死兩名溺斃水手後得到一顆水手之心，5的房間裡有五個開關，而6的房內則有三個開關，全部扳開之後可使船艙兩側八間7房門前的踏板發生作用。走出4後往西進入北側第一間房內，這兒可以取得水手之心。南側最左邊的房間也可得到水手之心。

站上8的踏板打開9，穿過傳送點 A 之後在 10 和 11 的踏板上各放置5kg的石塊可打開 17 和 18 的門，接著由B的傳送點回到8。放置 20kg 的石塊在8的踏板上打開 12 ，穿過傳送點 C 後在 13 和 14 的踏板上各放置5kg石塊可打開

【沉　船】



（ 1: 溺斃水手）



15 和 16 的門，接著由傳送點D再回到8的踏板前。15 、 16 、 17 和 18 四間房內都有混亂鐵拳魔法，出入須得小心。丟一個金爪在 19 的門洞可打開密室，裡頭有座治療壇。

往東到盡頭轉南進入 22 ，殺了兩名溺斃水手後由樓梯 A 到上層船艙。樓梯轉角的溺斃水手也有水手之心，進入 21 會碰到三名溺斃水手，其中一人有水手之心，另一人則有珍珠蛇鑰匙。往東北方再進入 22 ， 23 有處幻像牆，牆後的開關可以使 24 的兩個滾石滾住左方壓住踏板，如此即可打開 25 的暗牆。 25 旁邊的水手也有水手之心。

回頭走出 21 再往西進入 26 ，在這大廳中計有四名溺斃水手，全都殺死之後即可獲致最後一個水手之心。將廳中四塊巨石分別推至四個角落壓住踏板即可打開 28 ，要跨進 28 之前須得留意由東邊來的混亂鐵拳魔法，由於 29 有個一直滾動的圓石在左方的傳送與右方的踏板間不斷的運行，而當滾石每壓住踏板一次即會促使 30 出現兩個鐵拳，所以走道中的鐵拳魔法是連綿不絕的。

進入 28 後快速鑽進西邊的走道，躲開一顆滾石再往南來到 31 門前，用珍珠蛇鑰匙進入 31 之後，踏上 32 的踏板會開啓 34 和 35 兩處暗牆，這時若進入 34 的話會被滑動地板一路往南推至 33 的傳送點再到達 35 ，而 35 的秘道中則有五名溺斃水手張開雙臂等著擁抱布萊斯。再進入 31 時繞至 33 ，待傳送點消失之際快速扳動 33 南面的開關，這可以將 34 門口的滑動地板關閉，上前扳動 36 的門則可以打開 37 的暗牆。這堵牆並非永久性的消失，是間歇性的時有時無，因此當進入 37 時須考慮與三名溺斃水手正面交鋒時的退路問題。辛苦是有代價的， 37 屋內的箱中有鎧甲、鎧甲頭盔和冰戟。

回到底層船艙惡魔的跟前將水手之心逐一遞給牠，惡魔也信守承諾說出八道提示。

一、必須用很堅硬的鐵用力綑綁。

二、以閃亮石頭的神聖之心來裝飾箱櫃。

三、以龍琥珀的精華，土和根的出生賦多能力

四、黏土的牲禮，用以結合其元件的法力。

五、用尋常刀子不能雕刻的木頭雕刻，須找邪惡樹。

六、拒絕愛的力量、死亡英雄的靈魂可增強法力。

七、哭泣月亮的眼淚用以調和材質。

八、由傳奇的黑節瘤鍛造於他的歌聲之中。

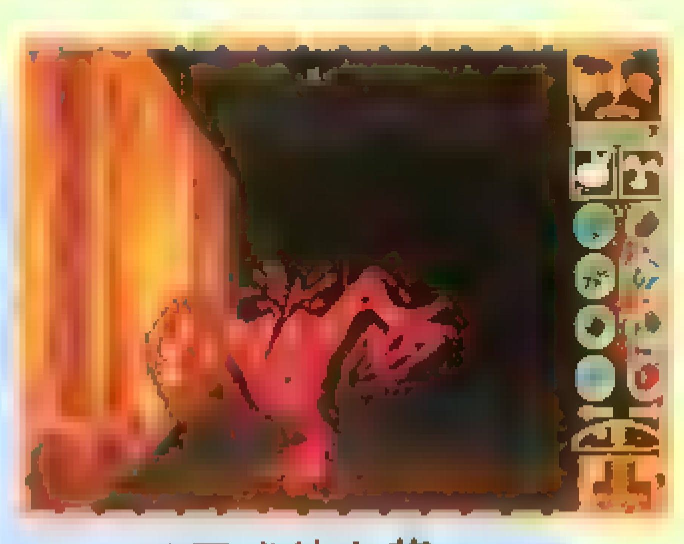
惡魔果眞利用水手之心掙脫束縛，說完話之後忽地就不見了，布萊斯方才聽不太清楚想再詢問也無著落了…回到水域迷宮由西北角落的出口浮上水面，往西直走到了一座地下城。

地下城

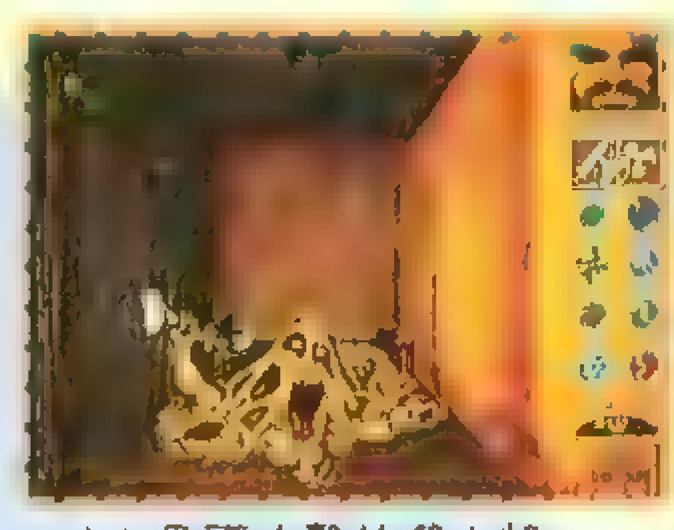
【地下城】

（1. 噬人怪）（2: 水 菌）
（3 劍 士）（4: 信 差）

地下城就像是整個風暴大陸的交通樞紐，東西南北出口各連接了風暴大陸的各處區域，來往區域之間此乃必經之地，稱之為交通要津實不為過。地下城有三寶，房間、道具和怪物真不少…噬人怪係由深黑火山岩的法力結合融化的血肉所創造，這種生物吃了人之後不但會把骨頭吐出來，而且還拿來當武器用呢？另一種血菌則是由深黑火山岩的法力自人類的屍體上吸取血液所誕生的邪惡生物。



地下城的血菌



以人骨頭攻擊的噬人怪

往北在4殺死噬人怪得到一把淚之鑰，用它打開東邊的5，向南進入6在角落7碰見一自稱是瑞蓮的小鬼，據說魔頭的人馬來到地下城時牠正躲在

角落睡覺，因而逃過一劫，瑞蓮是地下城最傑出的魔法師，但恐怕已經兇多吉少了。主人瑞蓮之前曾給過牠自由，但因爲在可以離開的時候牠實在太睏了，以致現在後悔莫及。睡覺誤了事？萊斯好像找到同好了…牠看來很睏，可有方法讓牠重獲自由?!

往北進入 8 在 9 的箱子裡找到一把大地之音。10 有座治療壇，周圍環繞著三隻噬人怪和四隻血菌，噬人怪身上有安卡石和翡翠葉鑰匙，地下城的怪物身上帶了不少鑰匙…將安卡石投入 33 門旁的圓孔後打開 33 ，繞到 34 踩一下踏板可打開 35 ，再踩的話依序可打開 36 、 37 和 38 ，殺死 36 的噬人怪得到淚之鑰， 38 裡頭有三隻血菌，箱中也有不少道具。

使用翡翠葉鑰匙進入 13 南邊的門內可由箱中取得銅環鑰匙。用淚之鑰進入 58 ，躲過滾石扳動北面 59 的開關可打開 60 ，再扳動一次則能打開右方的 61 。用銅環鑰匙進入北端的 14 可由箱內取得一把巨劍。 14 左方的 11 和 12 都需要翡翠葉鑰匙才開得了， 11 房中的箱內有把銅環鑰匙。

往南到 26 避開尖刀和三個滾石向北，分別進入 27 和 28 各以 10kg 石塊壓住踏板可以關閉滾石附近的邪惡妖火魔法。進入 29 殺了四名劍士後得到一把黃銅骷髏鑰匙，這可以打開 30 ， 30 屋內的箱子有把火十字弓。繞到西北進入 37 時碰到一名信差，信差死後遺下一紙密碼訊息卷軸，這必須戴上信差的解讀頭盔才看得懂。原來宮殿裡已有魔頭的人馬潛伏其間，經由密探的傳遞，魔頭早已知道有四名勇士已啓程前來解除他的法力。很顯然的，這個密探漏掉了遲到的布萊斯。 31 和 32 兩道門是同步的，只要由 31 門內再踩一下踏板就能同時再打開 31 和 32 ， 32 的箱子裡有翡翠葉鑰匙和乙只太陽盤。

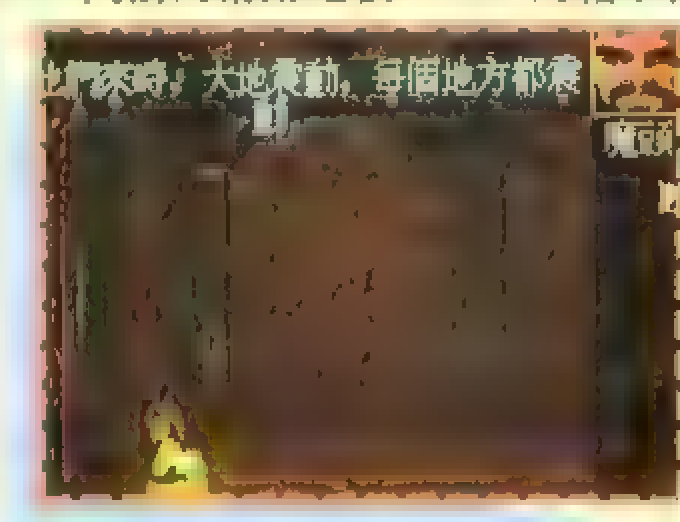
走出 26 往南在 24 屋內又找到翡翠葉鑰匙和一本戰爭日誌，記錄上地下城的指揮官已將城市委員會的撤軍決議以命令發出，但少數人的堅持終敵不過貪生之徒的陣前倒戈，地下城終告淪陷。

往南在 23 瞧見一面目極爲猙獰的怪物…原來牠是被可怕的魔法變成怪物，聽說除了極少數人倖免於難之外，餘皆慘遭毒手。大概眞正的怪物將牠視爲同類，因此牠在此地不致受到攻擊。

進入 20 到 21 箱中取出銅日鑰匙，用它打開 22 後現有個圓石擋在箱子前，回到 21 在北面牆有個開關，扳動它使南端的圓石左右移位壓住不同的踏板，如此可控制 22 屋內圓石的移動。東邊 15 的傳送點附近有邪惡妖火魔法，乘隙扳動 17 和 18 的開關可關掉傳送點，之後即可進入 19 ，往北穿過幻象牆可由箱中得到邪惡妖火卷軸。

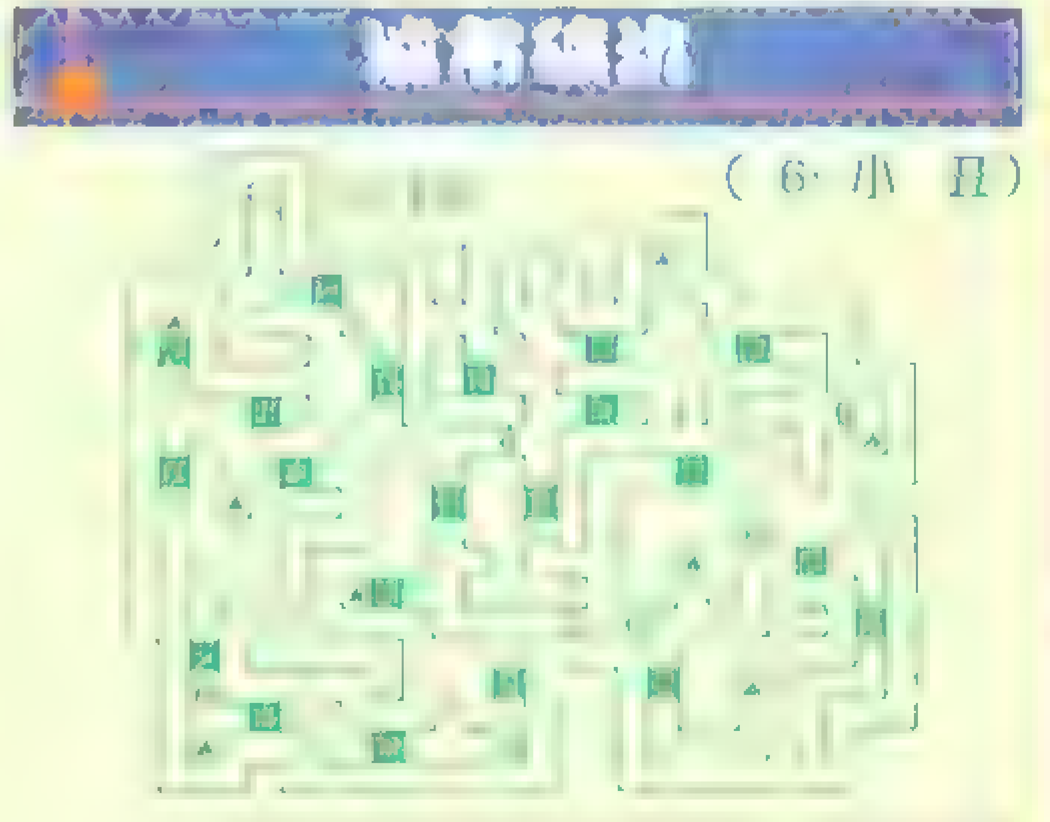
進入 39 繞到踏板前，這兒原本有塊巨石，搗碎之後打開 40 ， 40 的箱內有把戰鎚。踩一下踏板可打開 41 ，但 41 門前的走道上有邪惡妖火魔法。殺進 43 可得到一把翡翠葉鑰匙，而 44 屋內的箱中則有金黃色符石。 45 的角落裡有三隻噬人怪，地上則有不少石塊。 46 和 47 都需要翡翠葉鑰匙， 46 裡頭有個銅盒。

到 49 分別在兩踏板各放置 20kg 的石塊可打開 50 ，到 50 右邊踩一下 51 的踏板即可關掉 50 門前的滑動地板， 50 的箱子裡還有把紫水晶之鑰。用它打開 52 並殺了三隻血菌後可到達一座法術壇。


礦工的女兒逃過一劫

進了 56 房內瞧見一名小女孩瑟縮在角，她是少數沒遭魔法變成怪物的幸運者之一。據說當魔頭來時，她的母親叫她躲進礦坑避難，只有她和父親避過橫禍，而今父親被困在礦坑裡，她只能透過石頭和父親交談。聽說小女孩的父親在礦坑裡尋找漂亮的寶石？

往西避開滾石進入 62，由樓梯下去礦坑瞧瞧。



一下來礦坑就遇到落石擋住坑道，布萊斯試著使用天補術居然也能清除落石…清掉 1 的落石後在轉角遇到一名男子，此人正是小女孩的父親，能從這推殘垣破瓦間活著出來還眞是奇蹟。聽說他在找一個千年以來只有一個的心之石，一個溫暖善良的活石。他有誘餌可用來發現心之石，但如今只想和女兒逃離此地已無獵取財寶之心，因而將心之誘石贈予布萊斯。

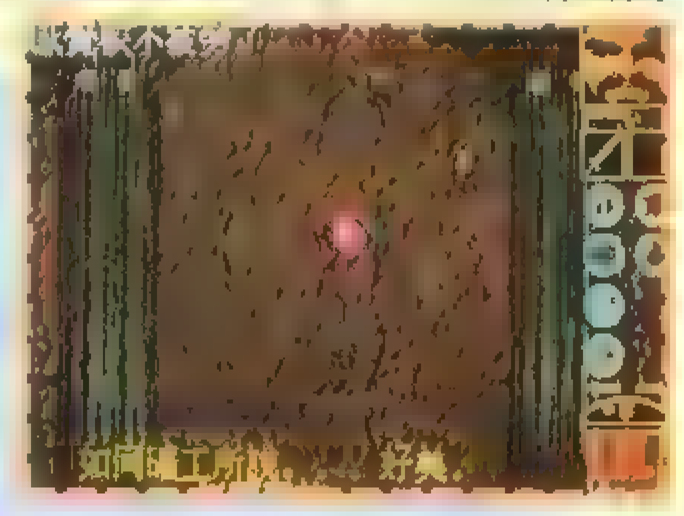


女孩的父親

據稱平常眼睛無法看見心石，只有透過誘餌才能發現它。當誘餌顯露心石時，誘餌就會發光，當兩者接近之際，彼此都會活過來。不過，誘餌必須拿在手上才能發生作用。


不好笑的小丑

礦坑裡總計有二十一處落石，坑道中則藏有六名小丑，小丑耍著骷髏頭向敵人擲，若非擁有瞬間致命的魔法攻擊能力，小丑還真能反應出魔頭那扭曲的幽默感。

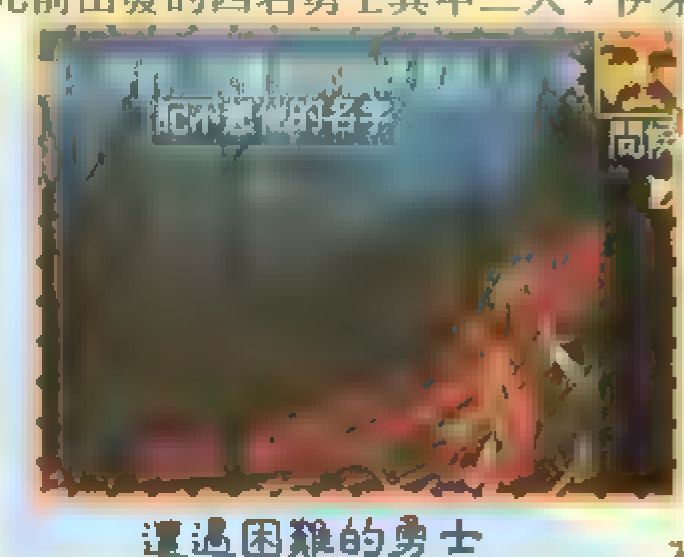

順利找到心之石

要清除所有的落石得耗費多少法力？既然目的是在找到心之石，那麼似乎不必如此大費周章，何況坑道中除了心之石也沒什麼貴重的道具。因此，只要依序清除3和4的落石即可到5的南面牆找到心之石，如此一來，頂多只需跟兩名小丑交手而已，豈不快哉？

這個心之石就是用來製造箱櫃的第二道提示物品。爬上地下城後由西邊的出口先往障礙區。

風暴大陸

一走出地下城轉身向南時瞧見兩個人，他們是先前出發的四名勇士其中二人，伊米斯和達格諾斯。伊米斯提到有個綠色怪人往西走再向北越過稜堡到荒地，而他試著進入根之地卻無法成行，因為一個控制進入根之地吊橋的大水輪無法轉動，有塊巨石堵住河流入口以致海水流不進來。


遭遇困難的勇士

辭別二人後一路往西進入障礙區。

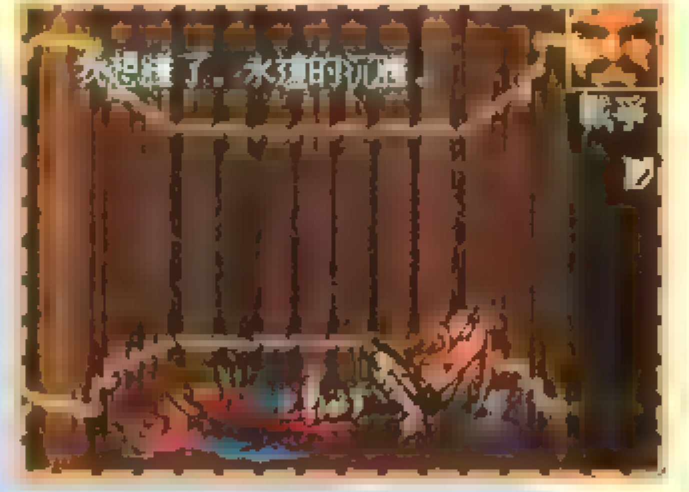
障礙區

(6: 大狒狒)
(7: 武　士)
往地下城

障礙區是個可怕的迷宮，層出不窮的陷阱很容易減損冒險者的鬥志。甫一進入即在角落1瞧見一瀕臨死亡的士兵，話說不上兩就斷氣了。瞧他身邊一堆人獸不分的斷體殘肢，布萊斯不由從腳底冷到心坎裡。

往西經過2、3兩道門到4，這裡是一處旋轉地板，只要保持向前走的狀態，通常都能轉順時鐘的下一個方向的走道上。轉向北進入5之後，左邊轉角處有隻紅色的大狒狒，風暴大陸上巨大而強壯的野獸，因為牠們的領主遭到邪惡勢力所囚禁，故而屈從魔頭為黑暗軍隊而戰。想個辦法讓牠們的領主獲得放或可免遭這些巨獸的拳擊…從6的走道往西到底殺死兩名武力之後，可由箱中取得黃銅骷髏鑰匙。

往北進入 15 遭到五名武士攻擊，其中一人身上有把象牙白獅鑰匙。往西到 20 搗碎第一塊巨石後發現 21 有道幻象牆，繞到 22 走出另一道幻象牆時順勢將眼前的巨石往北推到 23 壓住踏板可打開 24 的暗牆， 25 站著一位風暴大陸的戰士，這裡是他們在障礙區的藏身處，等待救援的他們很慷慨的將補給品送給布萊斯。進入戰士身後 26 弓裡瞧見三只箱子，箱內有不少巨石符像，莫非戰士們靠這些石塊過活？ 27 還有一名戰士，28 裡頭則躲著不少士兵。



死狀甚慘的戰士



臂力驚人的大狒狒



障礙區的武士

走出 20 往北到 16 殺死兩名武士後得到一把象牙白獅鑰匙，之後將左邊三個踏板全踩過之後可打開 17 的門，右邊的一排踏板則會召來混亂鐵拳魔法。踏進 17 往西避開兩個滾石後遇到四名武士， 18 的箱子裡有把枯手之鑰，之後在 19 使用巨石符像將踏板壓住。

回到 15 之後往東有治療壇和法術壇，由 8 往北一路繞到 9 ，啓動牆上的開關可打開 10 的暗牆，站在 10 仔細聆聽，聽到有開門的聲音時再往北陸續經過 11 、 12 和 13 三處缺口，這一路上三條走道中都有瘋狂雷電柱法術。殺死三名武士之後再用巨石符像壓住 14 的踏板。

回到 4 的旋轉地板轉入西邊走道進入 29 ，殺死大狒狒後用黃銅骷髏鑰匙打開 30 ，前方 31 還有四道門擋住去路。先回到旋轉地板轉南進入 32 ，迎面又碰上一隻大狒狒。往西進入 33 須提防南北走道裡兩名武士的夾擊，殺死屋內三名武士後又得到一把象牙白獅鑰匙。

往南在 34 碰見一隻綠色的大狒狒，有道看不見的牆將牠隔離，一個不可見像洞穴之類的空無魔法，這也是魔頭的傑作。魔頭強押牠作爲人質以逼迫牠的紅色子民們戰鬥，牠誓言若能獲得自由必將率領子民反擊魔頭的人馬。牠提到一把以枯萎的手爲造型的鑰匙…布萊斯將枯手之鑰使用在 35 的鎖孔上果然奏效，大狒狒領主率著一班子民離開了障礙區。往裡在 36 的箱內找到吞分解。



大狒狒的領主

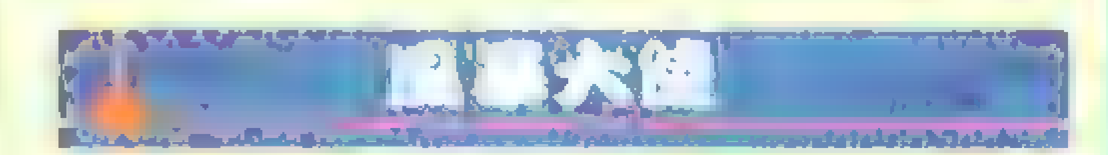
由 37 往北到 38 啓動開關打開 39 ，往南來到 40 可得留意了，這條走道除了旋轉地板外還有火山灰燼魔法，踩上 41 的踏板消除魔法和旋轉地板後才得以順利到 42 。使用巨石符像壓住 43 左方的踏板可打開右方的門，但門內會召來混亂鐵拳魔法，進入 43 殺死三名武士後再用巨石符像壓住 44 的踏板。

穿過 45 的幻象牆由傳送點到下方的秘道 A 處，由 A 到 46 門前有不少尖刀，看看身上有什麼法術或符像可以保護一下的…進入 46 殺了兩名武士後再使用巨石符像壓住 47 的踏板。之後放置 10kg 的石塊在 48 的踏板使 B 的傳送點出現，由 B 的傳送點可回到 A ，這才避開尖刀的再度踩踏。

回到 45 的幻象牆後再往西南到 49 ，啓動牆上開關打開 50 ， 50 門後還有三名武士，其中一人持有象牙白獅鑰匙。

如果障礙區四個邊角 14 、 19 、 44 和 47 的踏板都已被巨石壓住的話，那現在 50 和 51 左右共計四道門應該都已開啓，接著再以象牙白獅鑰匙分別打開四扇第二道門，之後可以發現四處門後都有個開關，全部按下開關則能打開 31 以西的四道閘門。

進入 31 之後逐步按下 52 和 53 的開關以關閉走道上的旋轉地板和火山灰燼魔法。順利來到 54 踩上踏板後可以開啓 31 下方的傳送點 C 和入口處的傳送點相互傳送。



往西→西→北。

下期待續



在公爵的世界裡，不論您是狂妄的專家級殺手，或謙稱菜鳥級的新手，絕不會有所偏袒或遭受歧視，因爲您所能找到的武器和道具都一樣；差別只在於敵人數量上的多寡，和生命力的強弱之分。

在此特別要說明的是，如果您使用地圖密技的話，那麼您將發現與攻略圖稍有不同，而且不同之處多半是省掉了關卡中的傳送點。這是因爲那些傳送點的設計只有在使用密技的情況下才有作用，對於「正常發育」的公爵恐有誤導之虞，於是這才忍痛割愛…少賺十幾塊錢稿費呢！天哪!!

E1L1 HOLLYWOOD HOLOCAUST

公爵在座機墜毀之前順利地迫降在屋頂上 A 處（以下各關卡的出現地點皆同），轉身在木箱後方拿到手槍彈藥後朝 1 的金屬罐開火，爆破後在 2 的風管留下一個大洞，由風管往下跳即可直落 3 的地面。當然啦，受點兒傷是難免的。

利用 4 的木箱跳上 5 的牆沿後再努力跳上 6 的牆頭，這會促使 7 的暗槽升起，內有一把火箭筒，使用時須得小心別傷害了公爵。由牆沿往 8 跳進室內，這兒有突擊隊員， 9 放有彈藥密室 10 內有瓶類固醇。之後由 11 再到牆沿上，在盡頭 12 有原子健康劑，這可以提昇公爵 50 點生命力，而且最高可達 200點。 13 的木箱中有手槍子彈，但有炙熱的火焰會讓公爵受點傷。

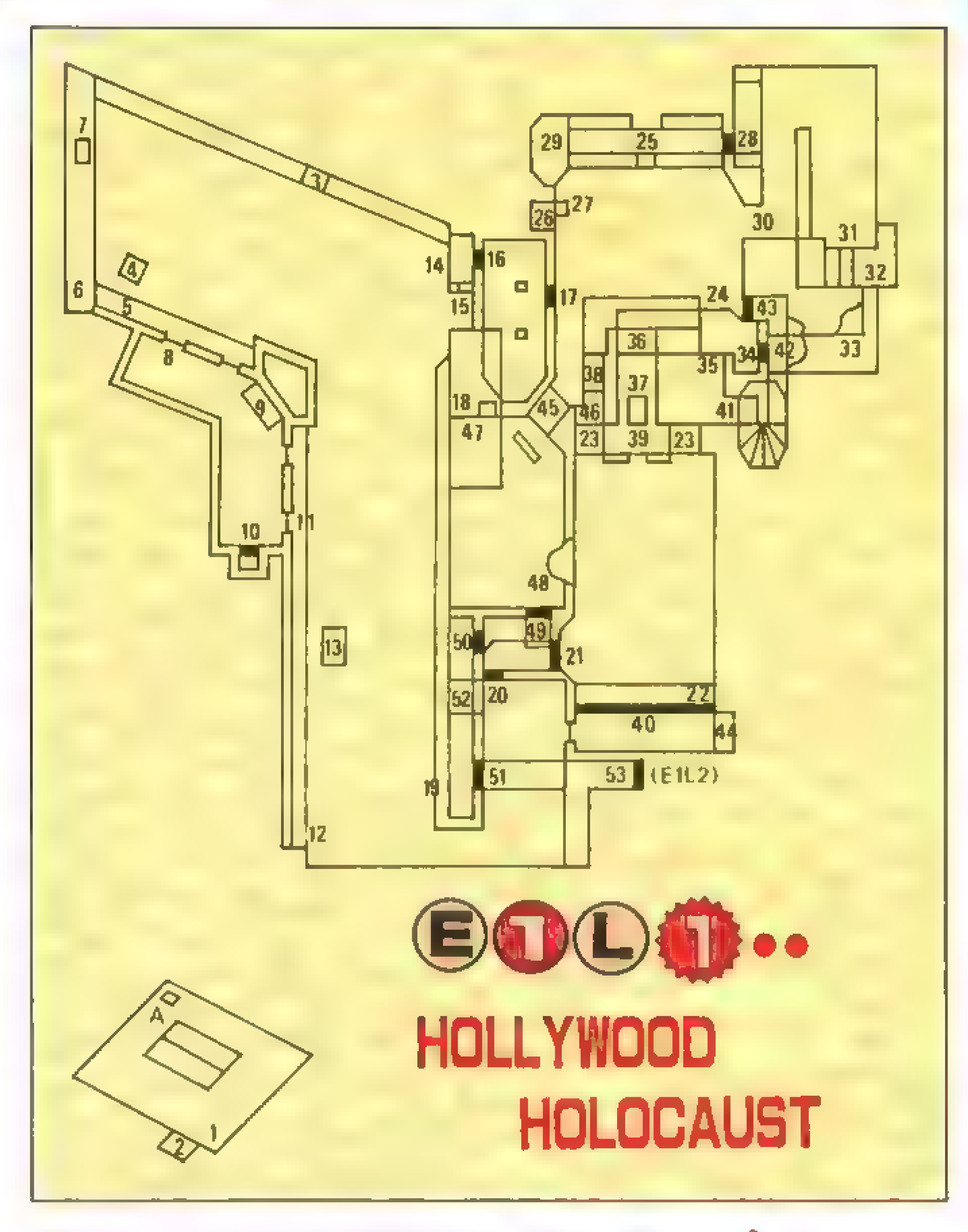
站在 14 窗外以火箭筒斜向轟開 15 的牆壁即可進入 16 ， 17 的門旁有個開關可打開室內的燈光。進入 17 之後，啓動 25 那酷似收銀機的控制器打開密室 26 ，密室下方的地板 27 是塊隱藏式的昇降台，昇起後可拿到 26 的護甲。進入 28 取得散彈槍的同時會啓開另一頭密室 29 ，內有原子健康劑。

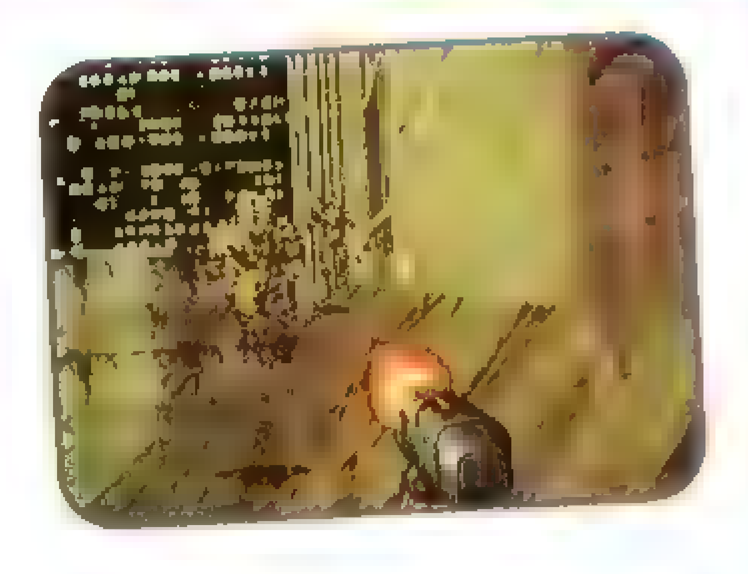
30 是一處大型的洗手間，在 31 門後如廁的突擊隊員死得眞夠冤的。跳上 32 拿到醫藥包後轟開氣窗口爬進密道內，轉角 33 的牆角可以爆破，但是使用火箭筒太危險了，管狀炸彈是較佳的選擇，牆內有全息公爵。由 34 爬出密道後再打開 35 的暗牆到達放映室， 36 有紅色鑰匙卡，跳上 37 的放映機上有原子健康劑，但同時也會打開 38 的密室，密室內還有把火箭筒。

啓動 39 的開關打開 40 的幃幕，這時放映機開始放映影片，且燈光遽時變暗。由 39 的放映窗口直接跳下，或者由 41 的旋轉梯回到樓下，經過 42 時牆邊會爆裂開一大洞，內有大型急救劑。走出 43 後繞經 36 下層的通道由 23 進入觀影室，跳上舞台在 22 還有護甲。仔細瞧瞧放映幕可發現一處裂縫，炸開後跳進密室在 44 的桌子有彈藥和噴射包。

經過 21 和 20 兩道門到室外，繞到 15 前方打開噴射包飛昇到三層樓的高度，穿過 18 的幻像牆到一處密室，這兒大概是突擊隊員的休息室，除了有電視機外，簡直就像座彈藥庫。

再經由 15 進入 17 ，在搭上 45 的電梯前，別漏掉旁邊牆角的高處還有密室 46 ，內有管狀炸彈和醫藥包。上二樓後朝 48 的金屬罐開火，它的





。3 的門後是洗手間，跳上 7 的洗手檯啓動開關打開洗手檯邊的壁槽可取得夜視鏡，不過動作要快。繞過 4 發現有幾名突擊隊員和突變豬警察躲在三間小房間內看小電影…最後一間 5 裡頭有把火箭筒，可以炸開 6 的牆壁與洗手間相通。

角落 8 有把散彈槍，跳上書架還可打開牆角的密室，內有全息公爵。9 的門旁有三個開關，按下第一和第三個開關即能解開 9 的門鎖，往裡到 12 的電梯前可轉入 10，現在是啓用夜視鏡的時候了，繞到 11 可得到原子健康劑。搭 12 的電梯上二樓在 13 的壁櫃裡發現藍色鑰匙卡，到窗前啓動 14 的開關會促使對面 15 的牆上出現一巨型看板。看來，有人似乎非致公爵於死地不可。

由 15 的看板沿著牆沿到 16 穿過幻象牆有處密室，裡頭…什麼也沒有？落地後進入 17 使用藍卡，窗台下出現四個開關，由左向右按下第二和第三個開關後再出現一個自毀系統的開關，啓動後對面 18 的大樓利時間爆破並陷落成一堆廢墟。跳上 18 鑽到角落 19 找到黃色鑰匙卡， 20 有座人孔蓋可以炸開，往下跳可抵達下水道。但如果此刻噴射包的電力不足的話，這個高度是會受傷不輕。而且，下水道裡盡是污染水源，沒有保護靴的防護，公爵會成爲容易受傷的男人。

如果還是由 20 的人孔往下跳，則會到達 21 的下水道，由 28 爬上斜坡到 27 有不少道具，這兒有噴射包、全息公爵、類固醇和夜視鏡，再往上爬則有突變豬警察，而 26 的牆由此方向是打不開的。所以還是得由人孔昇出地面。

使用黃卡進入 22 ，爬上斜坡時 23 有處排氣孔，跳上後通往 24 到廁所內， 26 的暗牆位於馬桶後方，這時候才開得了。走出 25 有幾名突擊隊

爆炸威力足以將室內的突擊隊員炸個粉碎，同時 48 也炸開一個大洞可通往觀影室。 47 的電動機台可打開牆上的壁槽，內有全息公爵。用紅色鑰匙卡進入 49 ，爬上斜坡後會爆開 50 的牆壁，密道內有突變豬警察。

走出 51 打開噴射包飛昇到最高點可發現一處密室 52 ，但得先解決兩座砲塔才行，拿到密室內的物品後記得緩緩下降，可別得意忘形一把關掉噴射包… 53 是核爆裝置，擊碎防護玻璃後啓動它，即可完成影城大屠殺。

E1L2 RED LIGHT DISTRICT

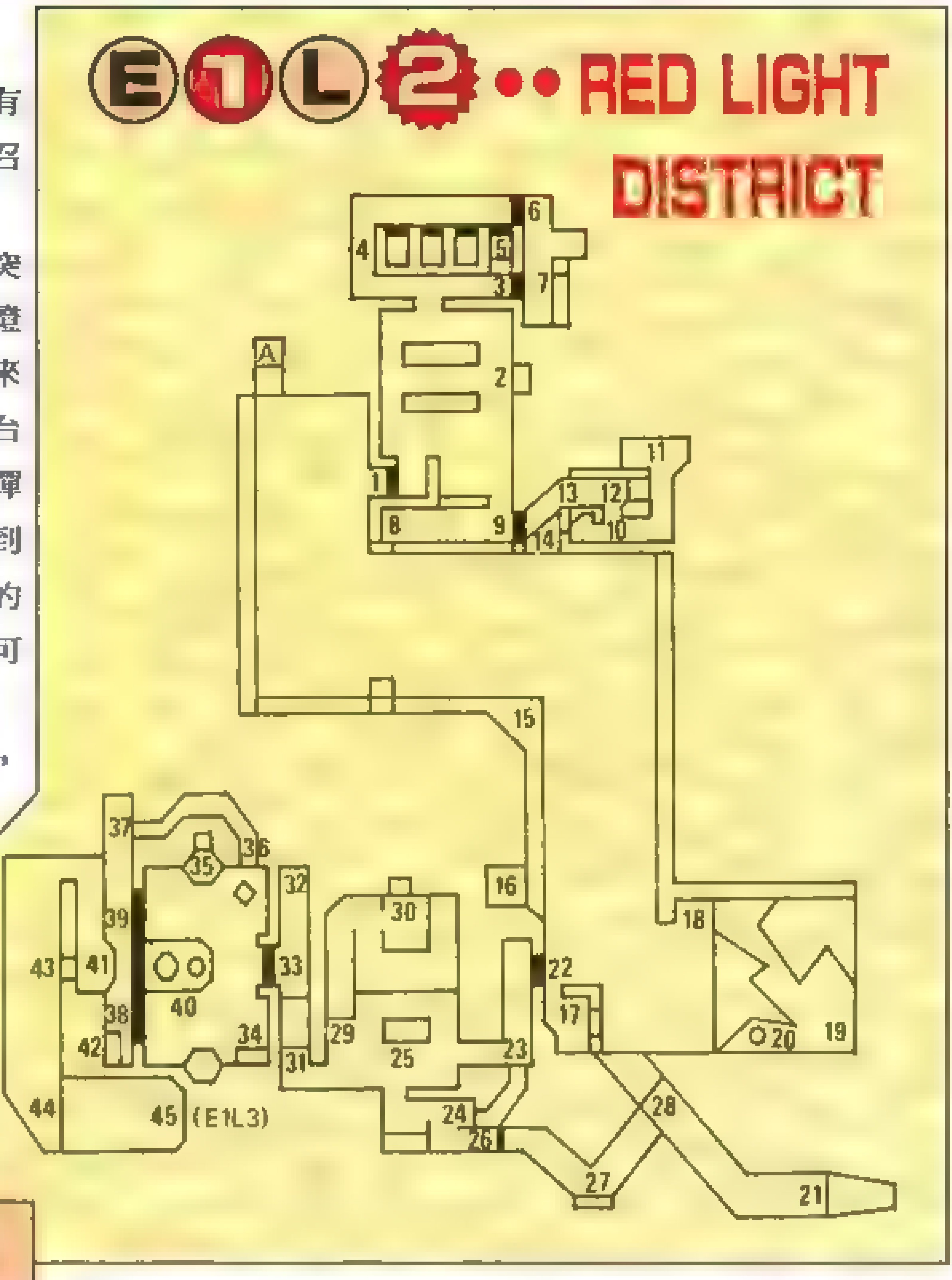
走出電梯後發現偌大的樓層之間不時有偵察巡邏艇來回穿梭，即使轟掉巡邏艇，駕駛的突變豬警察還能藉由自動彈射裝置安全着地，挺費事的。

進入 1 推開 2 的書架有一密室，內有管狀炸彈

員圍著打撞球。之後由 29 進入酒吧間，吧台內有處櫥櫃 30 藏著紅色鑰匙卡，蹲著拿到紅卡時會召來突變豬警察。

登上 31 的斜坡後由 32 的牆角又跳出幾名突變豬警察，之後用紅卡進入 33 的舞廳。舞廳內燈光閃爍昏暗，要是誤殺舞台上的熱舞女郎都會召來突擊隊員的攻擊。踏上 34 的沙發會打開 35 舞台後方的密室，如果速度夠快進得了密室則能取得彈藥。利用桌子再跳進 36 的排氣孔可進入 37 ，到另一頭 38 啓動開關打開 39 的幃幕並昇高 40 的舞台，跳上 40 後再跳往 41 ，由 41 跳過 42 可取得夜視鏡。

43 的密室內有醫藥包，來到 44 須得留意，只要往 45 走近即會遭到陷阱被捕而自動往下一關，無須偏勞公爵之手，但會留下兩名突變豬警察餘孽。如果想解決他們，則在44即可打開噴射包避免觸及地板，往 45 約略到達鐵柵之處再關掉噴射包落地，並於鐵柵關上之前迅速殺了他們，如此即可殺個精光落得清靜。



E1L3 DEATH ROW

公爵醒來時驚見自己手無寸鐵，之前的武器全都不翼而飛了…踹破 1 的玻璃後迅速跳進控制室並踹死一名突變豬警察。若能在他子彈用罄之前踹死他可奪得散彈槍，而 2 的壁櫃裡還有把手槍，這下子公爵才恢復點人樣。

啓動 1 窗台左邊的開關使 A 下降後，跳進 4 再拿到一把散彈槍，而窗台右方的開關則能打開 5 的幃幕，裡頭有不少突擊隊員。跳進 5 在 6 的壁櫃拿到全息公爵， 7 則有醫藥包，而鐵柵也只能由此打開。

往 8 進入 9 會碰上一名突擊隊長，他配備有手腕相位感應傳送裝置，所以能神出鬼沒般的變換位置，對付他須得留點神。往裡站在 10 的地板上向 11 上方的開關開一槍可使 10 的地板昇起，昇高後拿到屋樑上的物品再向懸吊的傳教士開一槍還能掉下原子健康劑。落地後上前啓動 11 下方關打開 12 十字架後方的密道，由左方進入密道在盡頭 13 有把三管撕裂者機槍。

進入 14 蹲著推開 15 的床可進入 16 拿到火箭筒榴彈。走出 14 來到 18 時旁邊 19 的牆壁會爆開，利用其中的兩根巨軸跳上 20 有原子健康劑，另一邊 21 的壁櫃裡則有夜視鏡。跳上 22 後繞到 23 還有火箭筒，而壁櫃裡則有藍色鑰匙卡。

使用藍卡進入 24 ，走過 25 門前斜坡有道雷射陷阱，可以跳過就跳，能蹲著過蹲著，但轟掉它較來得神清氣爽。爬上 26 時在左右兩邊的 27 和 28 各有一道磁波， 29 和 30 是浴室的兩處入口，裡頭有不少人正在洗澡。跳過 34 門口的雷射陷阱到 35 拿到黃卡後屋內會出現好幾道雷射，雖然公爵自己很小心，但此時會有一名冒失的突變豬警察闖進來，最好在他誤觸雷射陷阱前斃了他，免得殃及公爵。

由 31 走下斜坡到 32 ，這幾支金屬罐足以將牆壁炸穿，鑽進 32 得到原子健康劑，且與 17 是相通的。進入 33 後使用黃卡打開 36 ，解決 37 的突變豬警察再打開 38 到戶外，前方 39 的門由此方向無法開啓。先往左邊到 40 拿取紅卡，但得留意 43 和 44 岸上的四具砲塔和偵察巡邏艇。跳上 41 的斜柱後再跳上 42 ，橫向跳上 45 有處密道可接往 46 ，而密道內則有三個原子健康劑。

以火箭筒轟開 47 的密道，跳進 47 再炸開一面牆可走出 48 ，但因 48 的磁波未除，所以只能由 49 的缺口跳到下層。進入 33 在 50 或 51 使

用紅卡，爬上斜坡啓動開關使 52 的旋轉牆轉向後由缺口進入 52 ，室內有處排氣孔，內有護甲，往下跳的話可以在 18 的走道上落腳。

利用 52 室內的牆上開關使旋轉牆再轉向，直到進得了 53 和 54 的走道， 53 房內的開關可除去 28 的磁波，而 54 房內的開關則能除去 27 的磁波。打開 55 的門時有好幾道雷射陷阱，炸掉後走出 55 打開 56 的平面配置圖，可同打開 57 和 58 二處密室， 57 有管狀炸彈，而 58 則有原子健康劑。

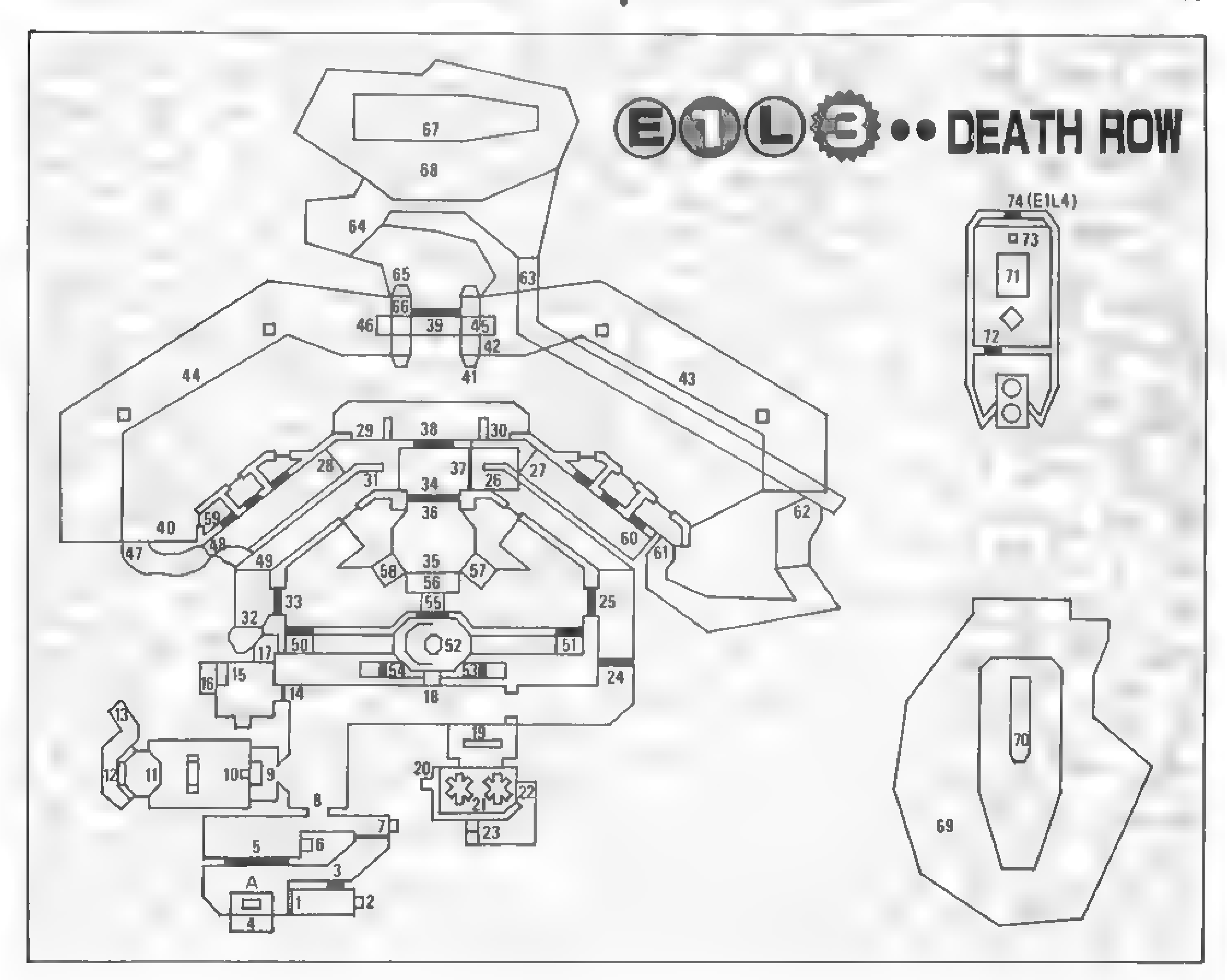
利用 28 的開關可分別打開走道上的三間房，第三間 59 房內有把火箭筒。同樣的， 27 的開關也能分別打開右邊走道上的三間房，第三間 60 房內的壁畫是障眼法，穿過它可進入 61 的密道，密道內再炸開兩處暗牆由 62 抵達下水道。下水道蠻長的，出口位於 63 ，到 63 即可瞧見 67 有艘潛艇，由岸邊繞到 64 先拿到潛水裝備，跳上 65 的柱子還可打開 66 的密室，內有夜視鏡。

由 68 的水面潛到水裡 69 ，由 70 的艙底進入潛艇內部 71 ， 72 有道門可進入渦輪室， 73 有個開關可打開潛艇的監視器，而 74 正是核爆裝置。

E1L4 TOXIC DUMP

潛艇大概受了核廢料的污染，不但擱淺且艙內急速大量進水。潛入水裡在 1 的三個開關中由上往下啓動第一和第三個開關打開 2 的艙門，游出潛艇後在 3 取得潛水裝備，這時若往上浮出水面會出現在 11 。游進 4 炸開 5 的裂縫可得原子健康劑，殺了漂浮腦往 6 拿取管狀炸彈後浮出水面到 7 。

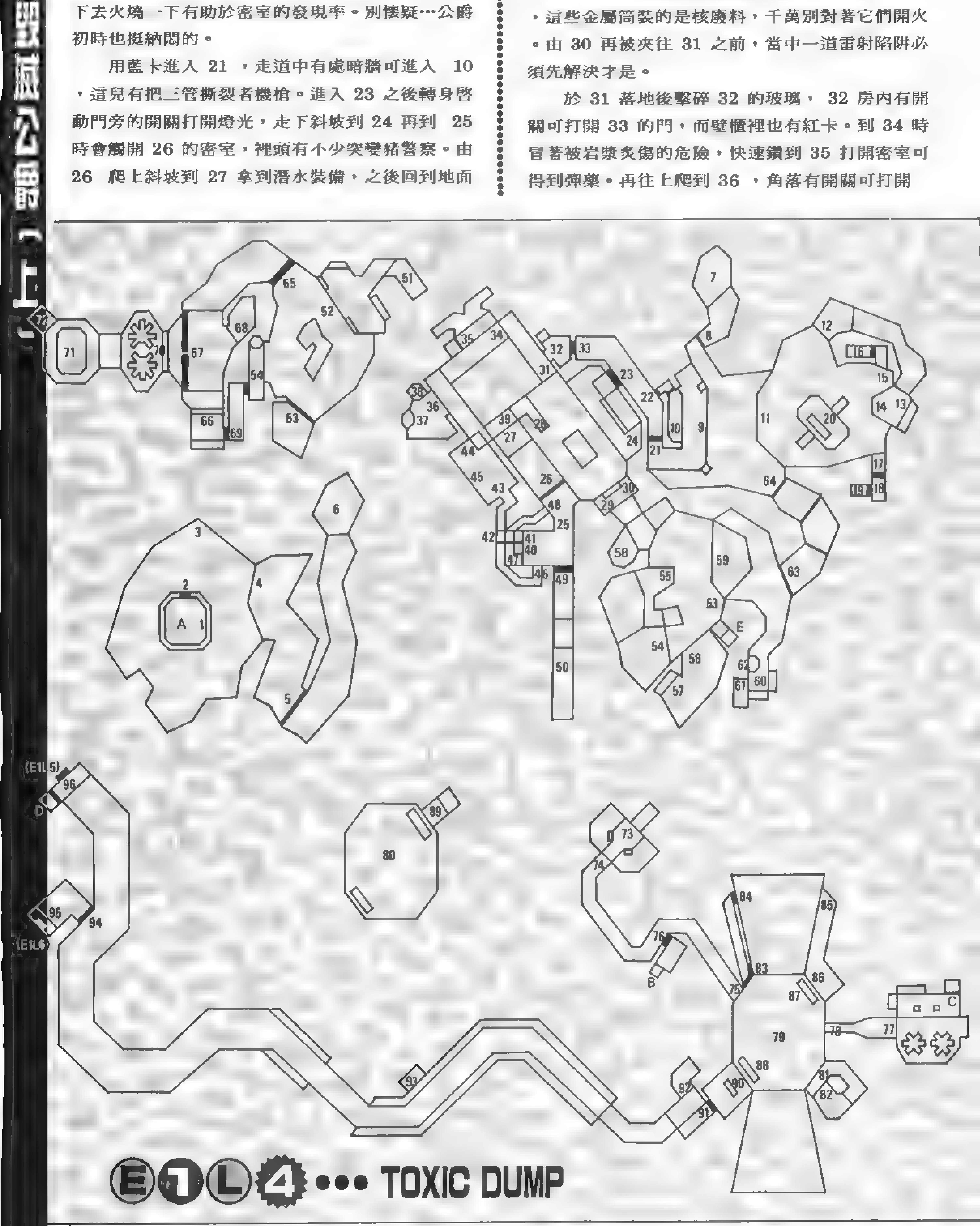
炸開 8 走出後得留意 9 兩根柱子上的砲塔，而且 10 室內和 14 半山上都有不弱的火力攻擊。涉過 11 的水面跳上 12 ，爬到高處在 13 取得火箭筒，要拿取 14 的藍卡時得留意來 15 和 17 的砲塔火力。由 14 跳過 15 有一密室 16 ，內有榴彈。由 14 跳過 17 則密室 18 內還有密室 19 ，內有全息公爵。跳到潛艇上有處冒火的凹槽 20 ，跳



下去火燒一下有助於密室的發現率。別懷疑…公爵初時也挺納悶的。

用藍卡進入 21 ，走道中有處暗牆可進入 10 ，這兒有把三管撕裂者機槍。進入 23 之後轉身啓動門旁的開關打開燈光，走下斜坡到 24 再到 25 時會觸開 26 的密室，裡頭有不少突變豬警察。由 26 爬上斜坡到 27 拿到潛水裝備，之後回到地面上站在 28 ，待夾取金屬筒的夾子將公爵夾上 29 ，這些金屬筒裝的是核廢料，千萬別對著它們開火。由 30 再被夾往 31 之前，當中一道雷射陷阱必須先解決才是。

於 31 落地後擊碎 32 的玻璃， 32 房內有開關可打開 33 的門，而壁櫃裡也有紅卡。到 34 時冒著被岩漿炙傷的危險，快速鑽到 35 打開密室可得到彈藥。再往上爬到 36 ，角落有開關可打開



37 和 38 ，進入 37 往上跳可拿到兩個原子健康劑，而 38 的旁邊還有副護甲。

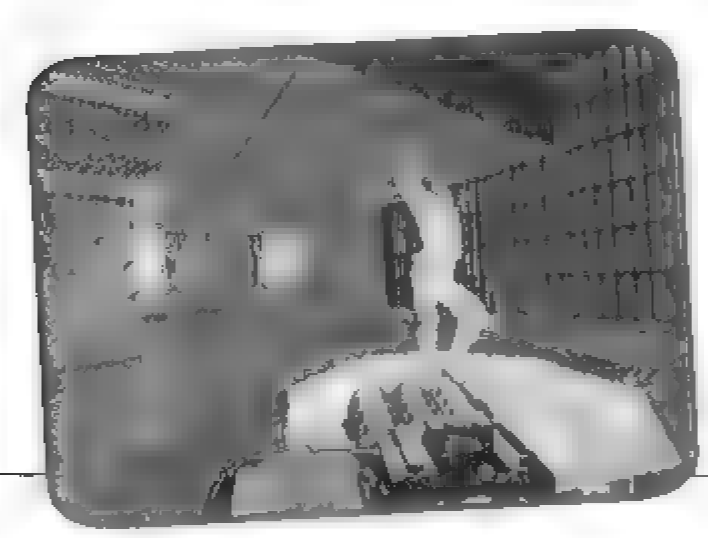
回到 25 到 40 使用紅卡後牆內會射出縮小光，這種光束會將公爵的身軀瞬間縮小，待縮小後才得以鑽進地道之中，但地道內不宜久留，否則待時效一過恢復正常時，會卡在地道中擠成一堆肉團。快速鑽進右邊 41 的地道，到 42 時再右轉一路爬進 43 ，伺機啓動 44 牆邊的開關打開 49 的閘門後，再利用 45 射出的縮小光爬回 41 。

由 41 爬到 42 時若是左轉會由 46 爬出地道，若由左邊的 47 爬進地道則會一路到達 48 。經過 49 由 50 的水面潛至 51 ，游出 52 的窗台後最好先引爆幾處可見的水雷， 53 炸開後可拿到撕裂者機槍。游進 54 並啓動窗台上的開關使水位昇高後，再由 52 浮出水面到 53 ，在 54 上岸後跳到 55 ，由 55 衝跳上 56 可在角落 57 取得彈藥包。另一頭 58 的角落裡則有類固醇。再由 55 衝跳到 59 ，繞到 60 啓動開關打開水裡 65 的閘門，這兒除了把火箭筒之外， 62 的開關還能控制 53 的水位，而 61 也有處密室，內有潛水裝備和彈藥。炸開 63 的密道除了原子健康劑外，還能由 64 走到潛艇處。

由 53 潛至水裡 52 游進 65 ，迎面遇上不少漂浮腦。到 66 的窗台上啓動開關打開 67 並使 68 爆破， 68 裡頭有彈藥。經過 69 的門可取得全息公爵並與 54 相通。進入 67 在 70 瞧見兩個不停旋轉的巨軸，仔細一看可發現各缺了一角，掌握時機在兩邊缺角會合時快速游過 71 ；看似危險，但事實上這個空隙是很足夠的。如果泳技不錯的話，還可以順著巨軸轉動的方向取得角落的醫藥包。游過 71 穿過幻象牆到 72 ，還有護甲和潛水裝備，之後由 71 浮出水面到 73 。

往前到 74 是條湍流水道，轉幾個彎後於 75 落入 79 水中，途中若能炸開 76 的密室可由傳送點B到達C，跳入 77 水道中由 78 落入 79 水中。由 79 可潛至水裡 80 ，跳上 81 繞到 82 啓動開關打開 83 和 84 ，由水面要昇高到 83 須借助噴射包才行，如果沒有，也可以逐步跳上斜坡頂端，由 84 進入密道再走到 83 ， 83 的開關可以使 87 和 88 兩塊巨石移動到中央會合，但迅即回到原來的位置。

E1L6
LAUNCH FACILITY



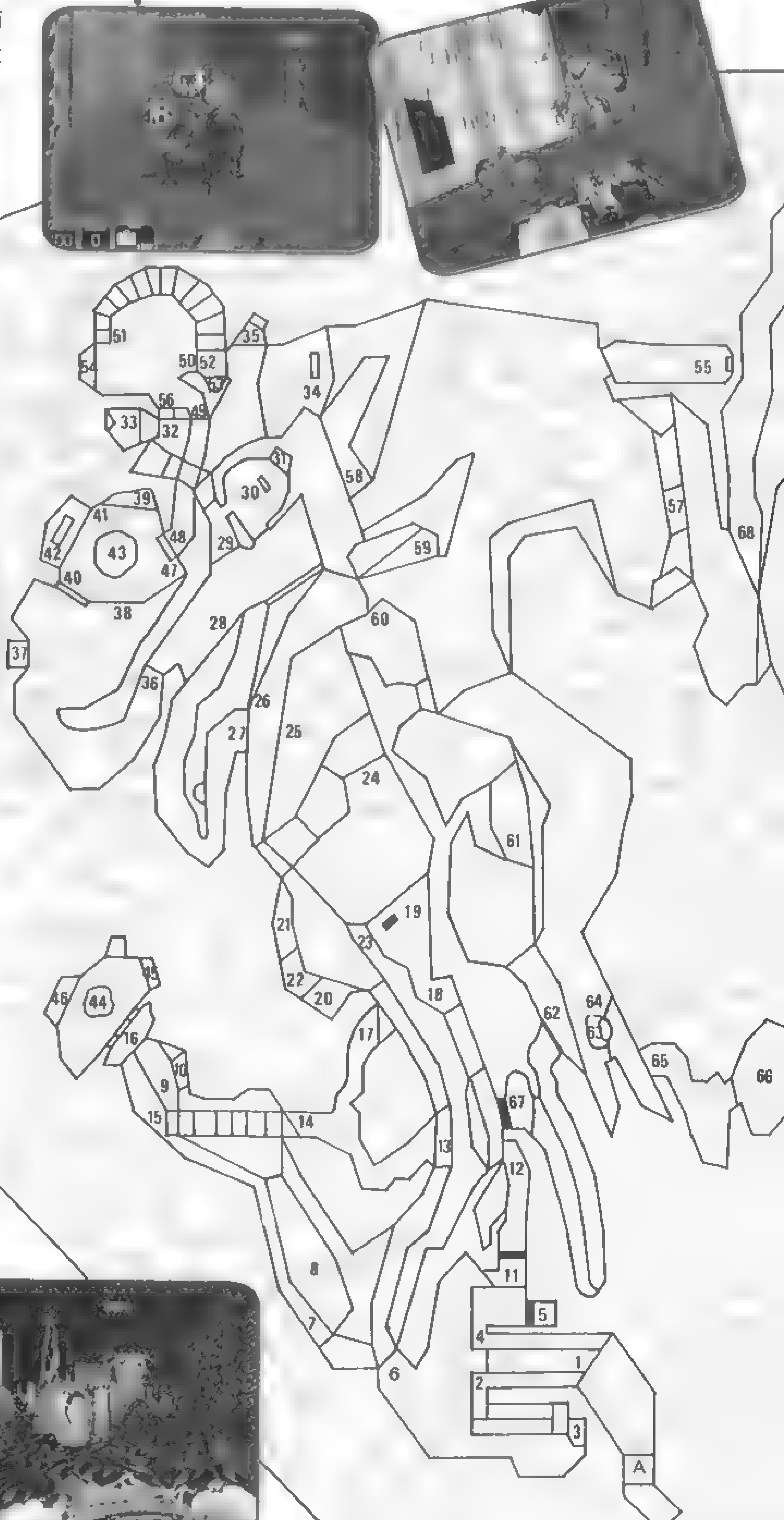
由斜坡頂端跳上 85 到 86 ，朝著 83 的開關開一槍，當 87 石柱往中間移開時，在極短暫的時間內快速跳入 79 水中，並往後退至 89 的密室裡。如困果成功的話，可取得 89 的火箭筒和榴彈。回到 86 往前站上 87 的石柱並射擊 83 的開關，趁兩塊巨石交會時移步到 88 的石柱，如此即可站上 90 。

進入 91 之後有很長一條污染水道，行走其間盡量利用邊上的地板，以免加速保護靴的磨損。跳上 92 的排氣孔可得到兩個原子健康劑，水道途中的 93 有榴彈和保護靴，之後一路到盡頭 96 ，由此可接往 E1L5 ，而旁邊的傳送點D則能傳送回山谷間的E。水道中若能炸開 94 的密室，則能由密室內 95 的核爆裝置抵達 E1L6 。

E1L6 LAUNCH FACILITY

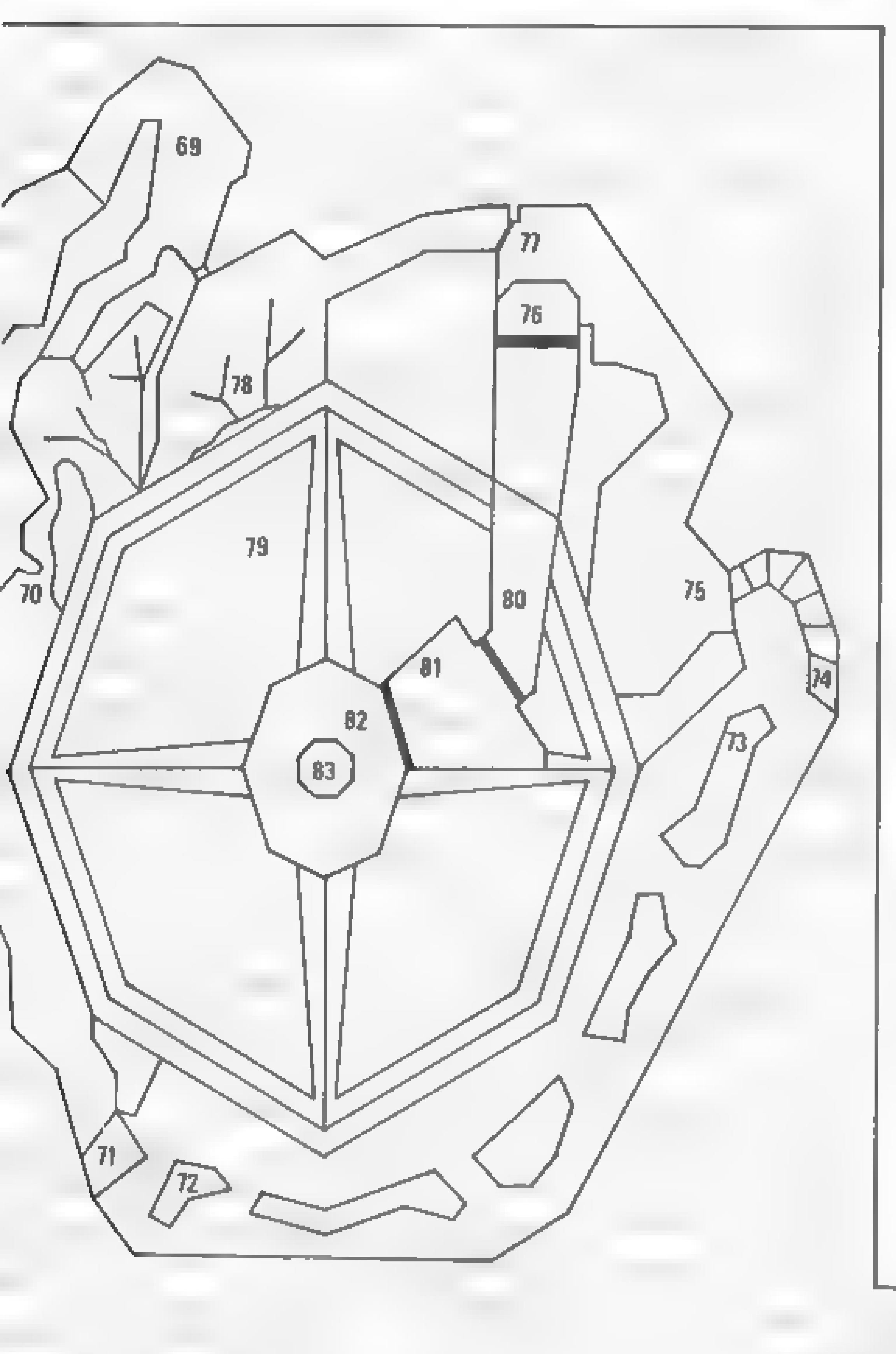
這裡是處發射站，公爵此行自然是盡力摧毀它囉！跳下 1 的污水躲過 2 的巨軸，快速到 3 啓動開關除去 4 的磁波，跳上 1 後再跳過 5 ，往前來到 4 會促使 7 的密室開啓，裡頭躲著突擊隊員，但有一副護甲。6 的壁櫃中有雙保護靴。

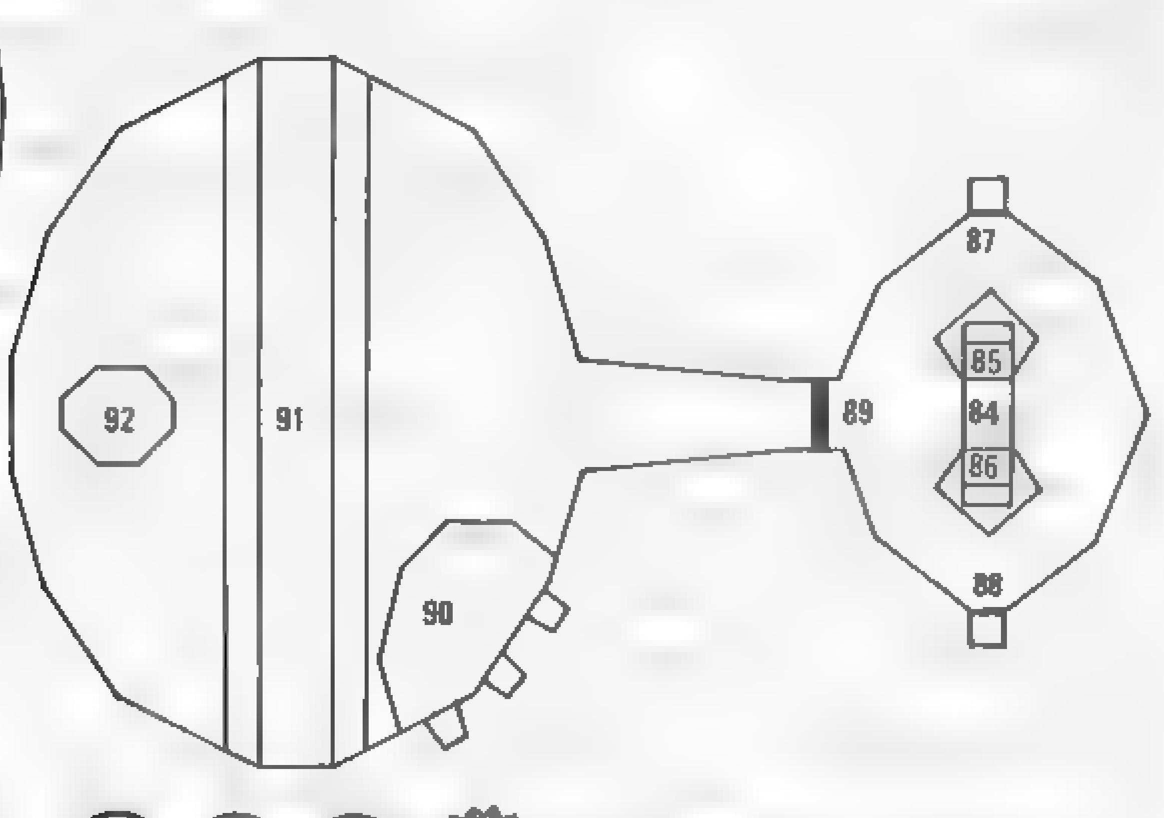
進入 4 由 8 的水面潛至 9 水中可找到把散彈槍，而 10 目前尚無法除去。浮出水面後進入 11 ，由 12 一路爬上斜坡繞一圈到上層 13 ， 14 牆上有四個開關，由左向右按下第一、第三和第四個開關可打開 15 ，進入 15 有藍色鑰匙卡，啓動牆上開關則能消除 16 的磁波。



這時 9 水裡的 10 也開了，游進 10 由 17 浮出水面到達 18 ，岸邊有原子健康劑和全息公爵，19 的密室中則有彈藥。

由 16 爬上斜坡到 20 遭逢不少突擊隊員，啓動 21 的開關打開燈光，跳上 22 還有原子健康劑





。由 23 爬到 24 地上有支火箭筒，用它炸開 24 上方的排氣孔，由排氣管跳上 25 還有彈藥。再爬上 26 到 27 使用藍卡可使 28 的火箭昇起並打開 29 ，回到 23 經過 29 到 30 ，由裡頭的開關除去 30 的磁波。

進入 29 之後先打開 31 並啓動牆上的燈光開關， 32 的密室內有護甲， 33 是紅色鑰匙卡， 34 的開關則能打開 35 。跨進 35 直奔 36 由昇降台昇到最高處 37 ，利用傳送點 B 到火箭艙中 C ，上前將紅卡插進 38 的開關，使下方 39 的自毀系統開關現身。由 36 昇降台回到地面後蹲著進入 39 ， 40 有全息公爵，按下 39 的開關即可將高聳壯觀的火箭毀於一旦。

搭乘 41 的電梯到底層後，繞進 42 在控制台後方找到密室，內有三個原子健康劑。啓動 43 的開關打開 44 ，由 45 一路殺到 46 即可接往 E1L5 。

E1L5 THE ABYSS

雖然說是無底深淵，但事實上還是有底的，只是看起來很嚇人就是。 1 是污染水源，盡頭還有處落差蠻大的斷層，利用旁邊的陸地由 2 跳下 3 有補給品，由 2 跳過 4 在 5 房內有保護靴。由 6 往下跳到 7 一路到 9 先拿到藍色鑰匙卡，由 7 跳下 8 到 10 則有把三管撕裂者機槍。

回到 4 由崖邊跳下 11 ，角落有支火箭筒，使用藍卡進入山道後由 12 跳過 13 ，由 14 到 15 須跳經一條破裂的木橋，由於斷面頗大很容易失足，繞到 16 發現進不了內室。由 17 跳過 18 到 19 的石碑前會引起一陣山崩，晃動之後在山谷之間出現很多可以進入的山道。

從山頂 6 的污水一路流到腳下的 23 再匯流到 26 ，由 19 跳上 20 和 21 的山頭分別可取得原子健康劑，落地後在 22 則有全息公爵和保護靴。經由 24 跳下 25 再跳進 27 的山道，爬上 28 之後先由 29 步下階梯到 30 洞窟中，地上石碑有個紅色手印的開關可打開 31 密室。到 32 水池前跳上水池穿過 33 有處密室，內有撕裂者機槍。 34 是一處斷崖，底下盡是炙熱的岩漿，雖然 35 有雙保護靴，但目前尚不宜攀下崖底。

先由 36 再往上爬，打開 37 的密室有類固醇，由 38 往下跳進洞窟內， 39 有夜視鏡， 40 是原子健康劑， 41 的手印可打開 42 ，密室內有支

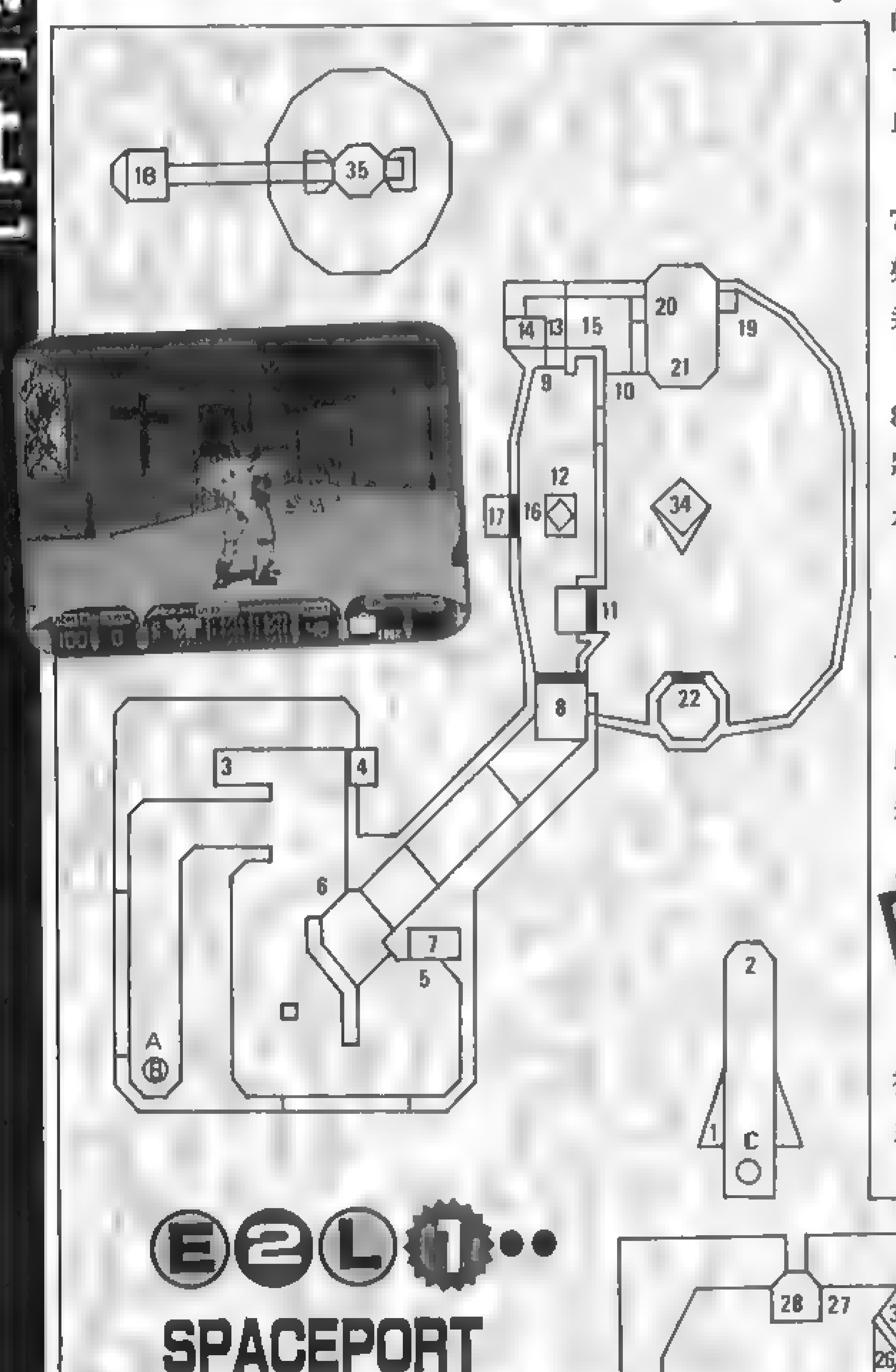
火箭筒。往中間 43 的火堆一跳可傳送到 16 的內室 44 ， 45 有榴彈，而 46 則是原子健康劑。經由 44 的火堆再回到 43 ，啓動 47 的開關打開 48 的密道，進入 48 由盡頭 49 跳下。環視週遭好像出不去了？

按下 50 的手印開關使 51 的環形階梯出現，由 51 往上爬到 52 時，外頭岩漿區 57 的整片山壁會崩裂開。跳上 53 啓動開關可使 54 的地面昇起，以極快速的腳程跳下 52 並站上 54 正在昇高的地面，待停止後啓動牆上開關，使遠方 55 的縮小光開始射出，經過 34 和 52 的窗口直射到 54 ，趁縮小時再快速跳下 54 由 56 的地洞鑽出來。

由 34 步下 58 涉足岩漿先繞到 59 跳上岸，經過 60 和 61 直到 62 ，跳上 63 啓動開關打開 64 密道，由 64 跳經 65 到 66 會瞧見一位瘋狂的熱舞女郎，待在岩漿區大跳豔舞？拾起地上的原子健康劑後回到 62 ，炸開密道可迂迴走出 67 ，此刻 67 的暗牆已消失無蹤了。

跳進 57 的斷垣殘壁後，經由 68 、 69 、 70 一路殺到 71 ，眼前有多處斷崖得小心跳躍，如果失足的話可不是鬧著玩的。一路跳至 73 再跳過 74 ，爬上 75 到 76 大門時別漏掉 77 的暗牆，由 77 爬到 78 可一窺 79 的屋頂。由 76 到 80 之間當然少不了一番廝殺，進入 80 啓動 81 牆上開關打開 82 ，著由當中的 83 往下跳…最好是有噴射包緩緩下降才好…

於 84 落地後，跳上 85 和 86 還有不少彈藥， 87 也有榴彈。進入 89 往前走時， 92 的昇降台會送上魔頭。跳上 90 擊碎三座雕像也都有所得， 91 是岩漿，激戰時別待在上面太久。偌大的屋內四處都有可用之物，獲勝之道則端視公爵如對付這龐然巨物了。



E2L1 SPACEPORT

公爵這番來到了太空航站，望著窗外的景象心裡總覺得不踏實。轉身由傳送點B傳送到C，蹲著進入1拿到類固醇，2則有把火箭筒。回到B後往

前繞到 3 的地板可打開 4 的密室，跳上密室可取到管狀炸彈。

來到 5 啓動開關除去 6 的磁波，而 7 的監視器後方還有一密室，內有原子健康劑。由 6 走下斜坡到 8，門旁有飲水器可恢復體力。進入 8 直奔 9 再經由 10 到下層，進入 11 碰上一名強化異形，他配備撕裂者機槍頗爲惱人。在箱子旁邊找到潛水裝備，跳到 12 箱子上拿到藍色鑰匙卡，跳進 13 的排氣孔再輾轉跳上 14 有管狀炸彈。進入 16 由 17 潛至 18 有把撕裂者機槍，由 18 游進水中地道還有夜視鏡。

走出 11 由 19 的昇降台昇到控制室，20 的櫃子裡有全息公爵，在 21 的開關使用藍卡可打開 22 的電梯門。由 22 的電梯到上一層的 23，利用 24 的箱子跳上 25 拿取噴射包，打開噴射包飛昇到 26 有原子健康劑。爆破 27 的金屬罐炸開密室，進入啓動 28 的開關使 29 的一排開關現身，由 30 或 31 爬上斜坡來到 29 開關前，由左到右按下第二和第三個開關除去 32 的磁波。

由 33 往下降到下一層的 34，由 34 再潛入水中到 35 可拿紅色鑰匙卡，另一邊的密室內則有彈藥和兩個原子健康劑。浮出 34 後再昇高到 33，由 33 繼續昇高到 36 時往 38 殺了一名強化異形後得到毀滅者，這款雙管武器可發射大量的小型針刺飛彈。另一頭 37 的下方是 28 的密室，如果由 36 繼續往上飛昇到 39 還能得到夜視鏡和健康劑。

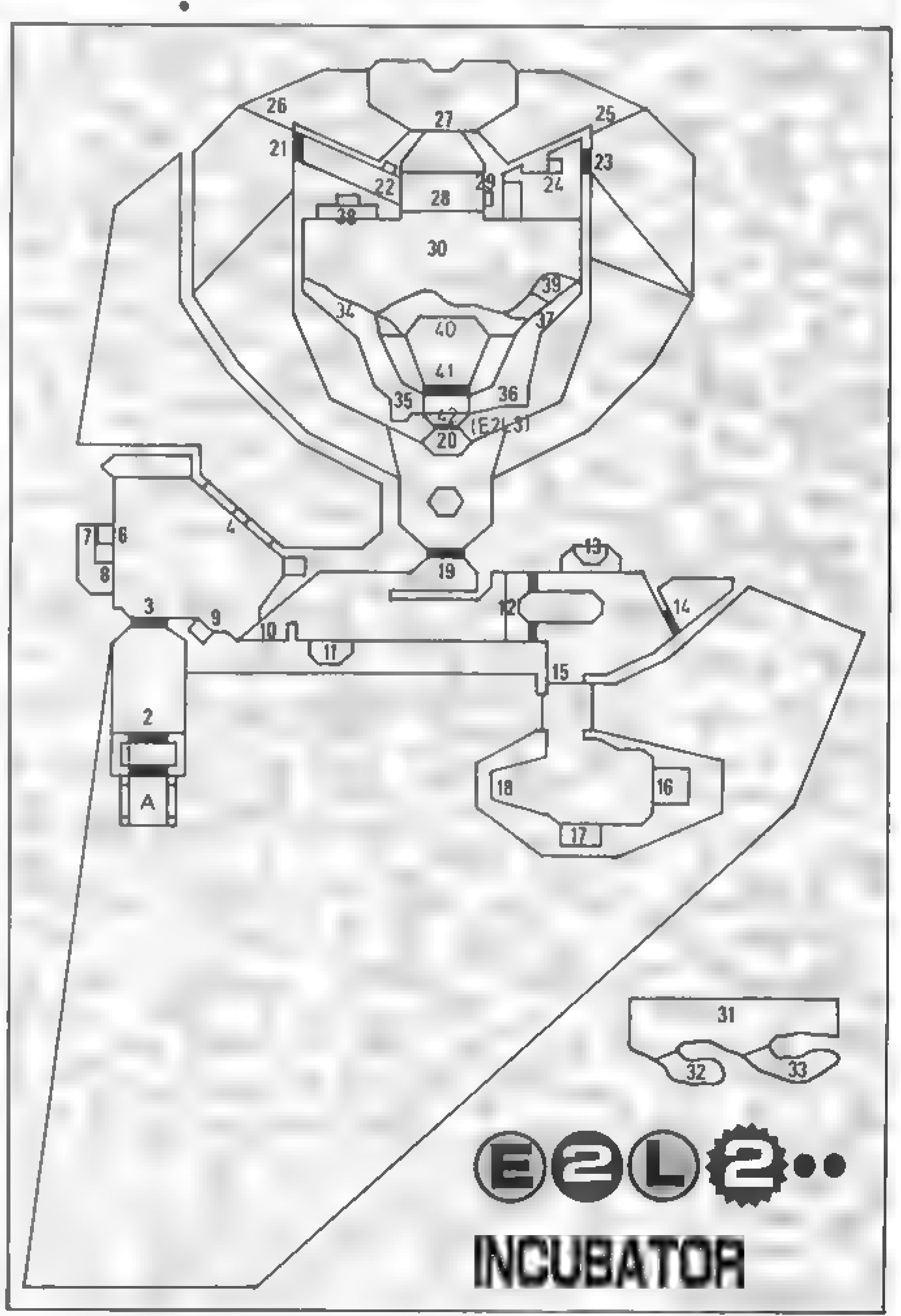
進入 40 到 41 是一塊昇降台，下降後繞到 42 有把火箭筒，接著跳進 43 的密道由 44 的昇降台到 45 暗牆即可回到 40 門旁。使用紅卡開 46，進入 47 首次見識到機器看門蜂，奉勸公爵最好離它遠點，最好在它一頭栽向公爵之前轟掉它，因爲這種機器設計的任務目的就是快速地碰撞目標。敲擊 48 的核爆裝置即可脫離航空中心。



E2L2 INCUBATOR

當艦橋連接停靠妥當後，開門在 1 的櫃中拿到一把散彈槍。打開 2 時會遭遇好幾隻機器看門蜂，往 3 走近時須留意背後 2 的門上方有砲塔。進入 3 後快速到 4 啓動開關，打開兩邊窗子引進外頭的光線，打開 6 拿到管狀炸彈後推開暗牆，還能進入密室 7，之後由 8 跳出。9 的櫃子裡有夜視鏡。

進入 10 跳穿 11 牆上標誌也有密室，靠近 12 即可打開兩扇門，13 裡頭有雷射陷阱炸彈，這可以用來事先佈置陷阱而不必短兵相接。14 的密室中有全息公爵和一把冰凍砲，它可以將敵人冷



卻致死或結晶成冰塊後再一腳踹碎。由 15 爬上斜坡後須小心 18 上方的砲塔， 16 有撕裂者機槍和原子健康劑，但拿到後最好快速跳出， 17 的密室中也有不少彈藥，啓動 18 角落的開關除去 19 的磁波。

進入 19 打開 20 拿到火箭筒，左右兩條彎道內有不少吸腦蟲，這種卵生的怪物有極具伸縮性的軀體，牠會攀爬到人身上由鼻孔吸取腦漿。先往左到彎道盡頭進入 21 ，走下斜坡在 22 鐵柵邊的壁槽中取得黃色鑰匙卡。繞一圈到右方彎道的盡頭 23 使用黃卡，進入後往 24 壁槽中的開關射一槍使 25 和 26 下降成缺口，同時 22 的鐵柵也開了。

跳上 25 由 27 的水沖到 28 ， 29 的櫃子裡有醫藥包及類固醇。由 30 潛入水中到 31 ，水裏有幾隻漂浮腦， 32 有把毀滅者，而 33 則有彈藥。浮出 30 水面後提防 38 的高處有砲塔，使用噴射包飛昇到 38 還可打開一間密室，內有管狀炸彈。由 34 沿路跳上 35 拿到一把小光， 36 有噴射包，由 37 跳下 39 並啓動牆上開關打開下方 40 的密室，當中有一堆蛋殼和吸腦蟲。打開 41 殺了幾隻漂浮腦後，由 42 的核爆裝置接往 E2L3 。

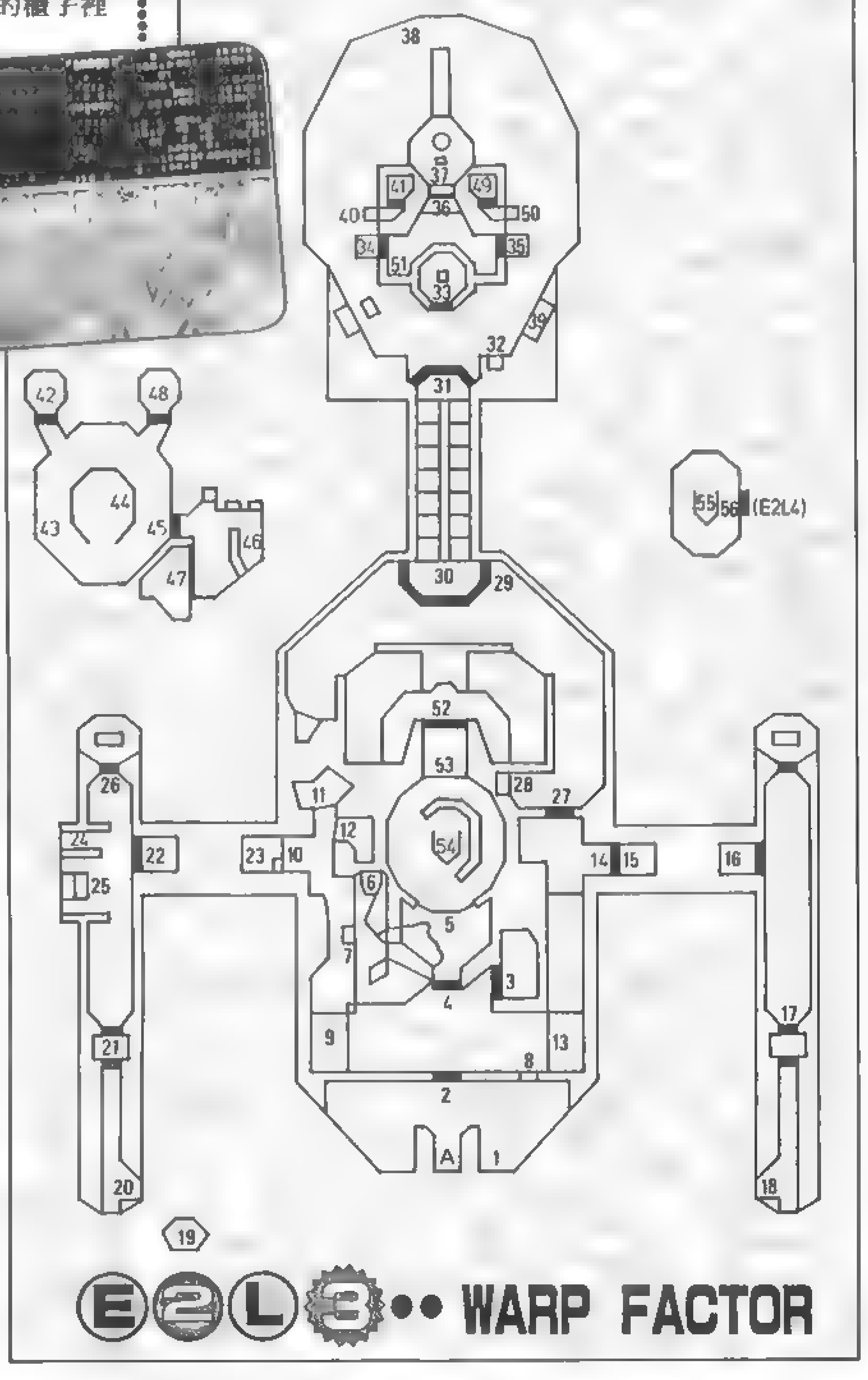
E2L3 WARP FACTOR

待電梯昇上後往右到 1 取得撕裂者機槍，進入 2 之後在 8 的壁櫃中有管狀炸彈， 7 則有冰凍砲，而 6 則是榴彈。進入 3 有幾隻機器看門蜂，壁槽中有醫藥包。進入 4 房內時 5 的窗子會打開，但隔著一道防護玻璃。

進入 9 的電梯時會引爆底層的區域，電梯下降後蹲著進入 10 的角落有原子健康劑，隔著牆隱約瞧見 23 還有兩三個，但由此方向拿不到。蹲著在 11 拿到藍色鑰匙，跳上 12 有把散彈槍，之後由電梯回到上層。

踏入另一頭的電梯 13 ，下降後前方有好幾道雷射陷阱，炸掉之後走下斜坡先使用藍卡打開 14 的電梯，由 15 接連兩座電梯來到 16 ，進入 17 到盡頭 18 啓動開關，使 19 的接駁船駛向 18 ，進入接駁船啓動開關駛往 20 ，經過 21 利用 22 的電梯往下降即可拿到 23 的原子健康劑。 24 有三個開關，按下中間的開關打開 25 ，並快速跳上 25 拿取黃色鑰匙卡。 26 裡頭有火箭筒，之後由接駁船回到 18 再一路走出 14 的電梯。

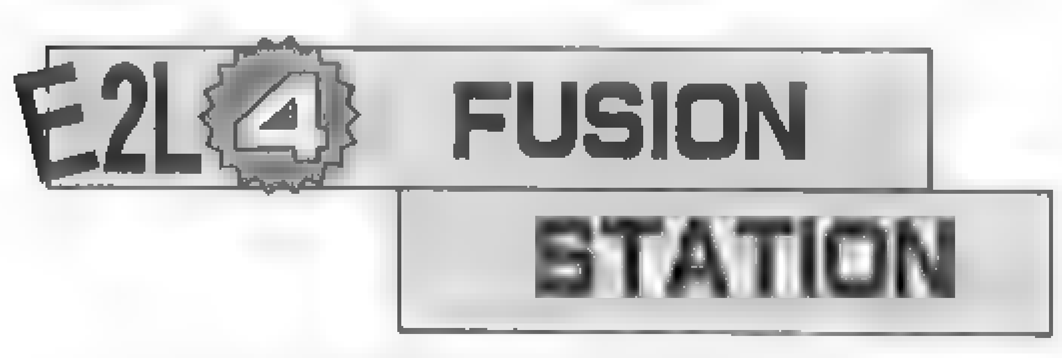
進入 27 跳上 28 打開密室有把縮小光，到 29 使用黃卡打開 30 ，利用地面輸送帶走出 31 。 32 的櫃中有醫藥包， 33 屋裡有把毀滅者，由 34 或 35 進入控制室記得打開角落 51 的開關，這可以除去 52 門內 53 的一道磁波。跳上 36 打



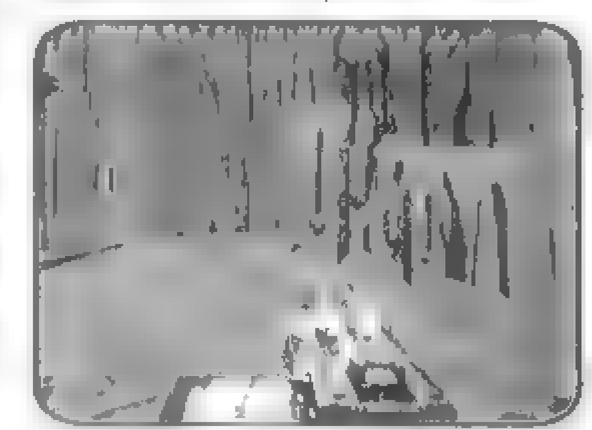
開暗牆到 37 ，啓動開關後可打開 38 一大片窗子讓室內大放光明。進入 39 的密室往高處的開關射一槍使 40 的柱子下降，再快速地跑進 40 由 41 的電梯昇至 42 。

走出電梯在 43 發現火箭筒， 44 有管狀炸彈，進入 45 在 46 的辦公桌上有開關可打開密室 47 ，這兒也像座彈藥庫。之後由 48 的電梯回到下層 49 ，啓動 50 的開關使柱子下降後即可走出。

回到 30 後走下斜坡進入 52 ， 53 裡頭有座旋轉牆，伺機進入 54 下降到 55 ，殺死強化異形後由 56 的核爆裝置接往 E2L4 。



走出大門到轉角 1 殺了被俘的女子可拿到散彈槍，由 2 步上斜坡到 3 ，走到 4 拿取火箭筒時會使 5 的柱子昇起，地上有原子健康劑。經過 6 走出 7 由鐵架走向 8 ，利用 9 的昇降台到 10 ，跳上 11 有不少補給品， 12 則有保護靴，跳上 13 則有雷射陷阱炸彈。



由 14 的排氣孔跳進密道一路走到 15 ，穿過幻象牆到 16 啓動開關可打開 17 的電梯門，回到密道中段時有處暗牆可回到 13 。由 18 或 19 跳入的話可鑽進 20 ，打開 21 可取得彈藥，但 22 和 23 最好別下去，不但沒什麼收穫而且容易滋生意外。

利用 17 的昇降機到 24 ，由 25 潛至 26 水裡，在 27 有管狀炸彈，而分別鑽進 28 和 29 啓動開關，則能分段上方 30 的電梯入口。浮出 25 後靠近 31 和 32 即可打開四處密門，而踏上 33 的地板則能打開 34 的密室，它開啓的時間很短，

要進入密室的話須以極快速的動作才做得到，最好打開噴射包以避免掉入水中，密室內有冰凍砲。

30 的電梯上昇後到達 35 ，走出電梯朝對岸 36 的開關射一槍，使 37 的踏板移到 35 前方，利用踏板站上 36 再進入 38 ，角落 39 有處密室， 40 有把縮小光。進入 41 往前炸開 42 ，由 42 跳上 43 的天橋，繞經 44 中 45 進入 46 可得到原子健康劑， 47 也可以炸開。 48 是一段在戶外的天橋，但空間是密閉式的， 49 炸開後有雷射炸彈。

進入 50 繞到 51 有把毀滅者，啓動 52 的開關後快跑出 53 ，同樣的向 54 的開關射一槍移動 55 的踏板，進入 56 之後正中央 57 會昇起一巨型融解器，轟掉它才能打開 58 。由 59 衝跳到對岸的 60 有原子健康劑和噴射包，打開噴射包飛昇上 61 ，門內有突擊隊長，他能自由地四處飄浮，還能將反重力的迴旋盤撞到公爵臉上，遠距離時抬起迴旋盤，底端有砲口會射出火箭彈，確實挺嚇人的。

脫身之後 62 的柱子上會出現核爆裝置，趕緊引爆它離開這個鬼地方吧！

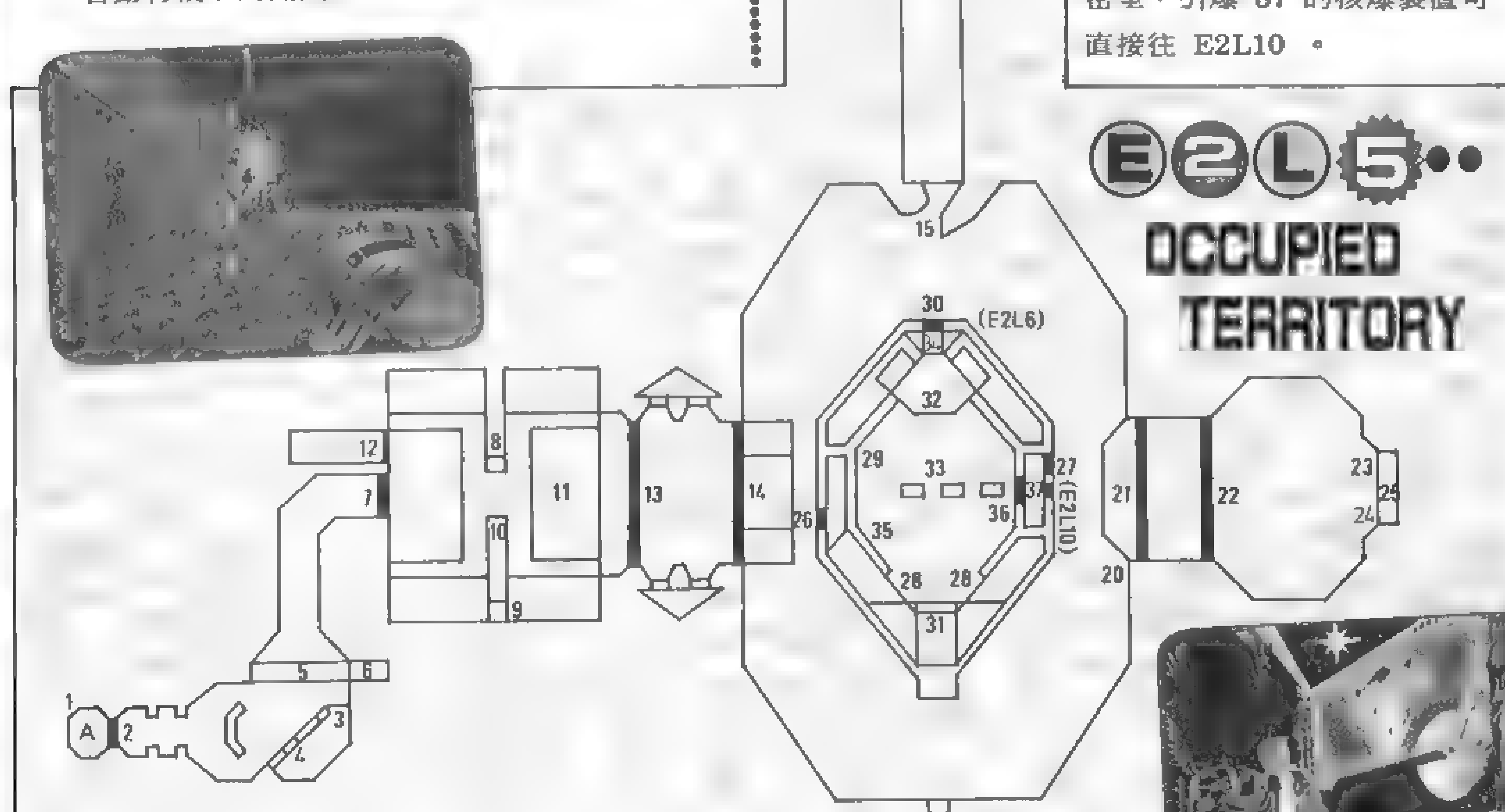
E2L5 OCCUPIED TERRITORY

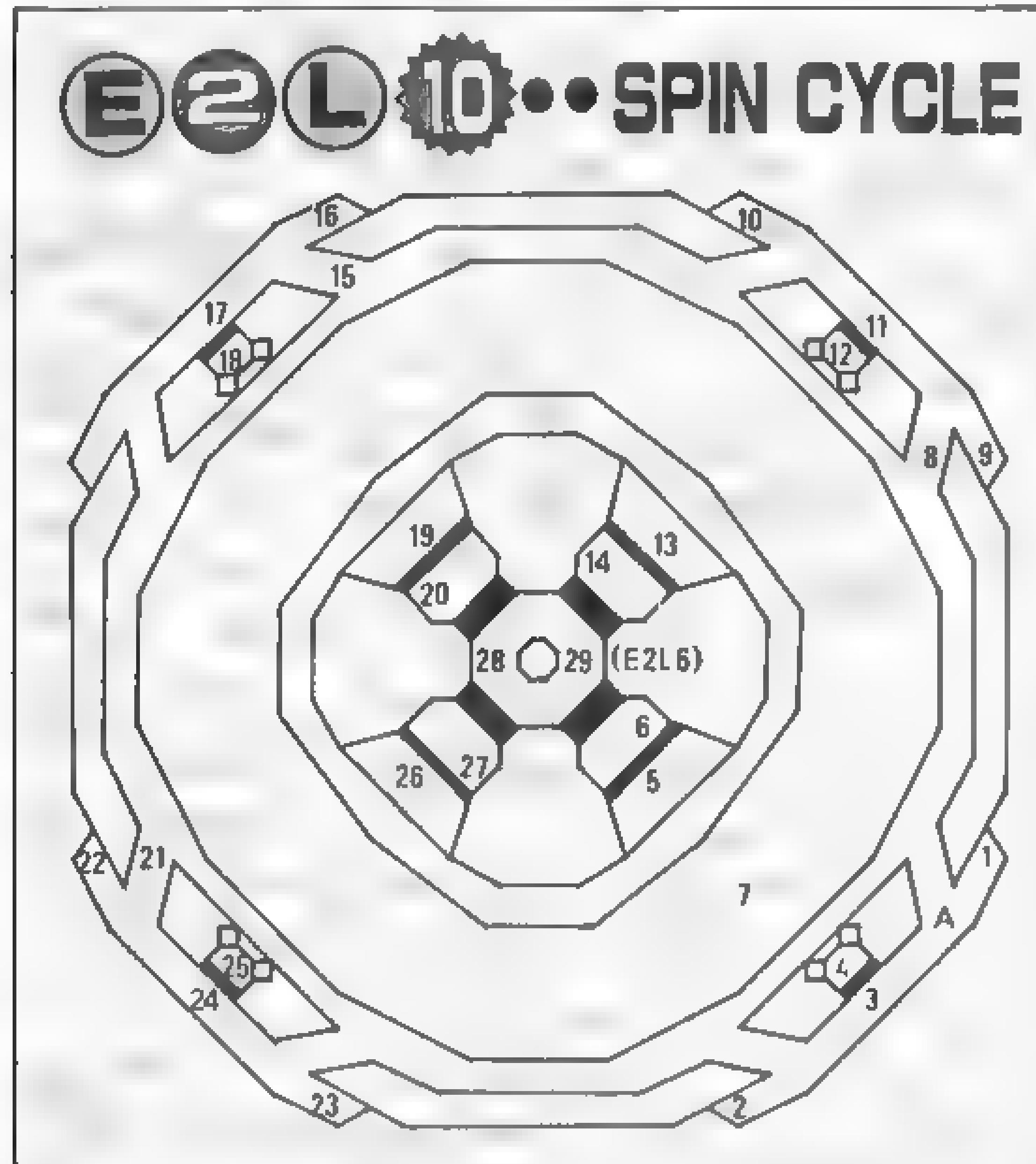
啓動背後 1 的開關打開 2 ，進入 3 啓動 4 柱子上的開關打開 5 ，鑽進 6 的密室中有原子健康劑。進入 7 在 8 的壁櫃中找到全息公爵，爬上 9 鑽進密道內拿到護甲和火箭筒後 10 跳下。走到 11 時提防背後 12 的密室會跑出機器看門蜂，飛進 12 則有健康劑和榴彈。

經由 13 進入 14 後先往 15 爬上斜坡，利用輸送帶到 16 ， 17 的牆內會射出縮小光，到 18 拿到毀滅者， 19 則有紅色鑰匙卡。回到 20 使用紅卡打開 21 ，跳上 21 往上爬進 22 ，在 23 取得藍色鑰匙卡後由 24 可進入密室 25 ，裡頭有原子健康劑和雷射陷阱炸彈。

使用藍卡在 26 或 27 ，進入 28 之後啓動 29 的開關打開 30 。進入 30 之後左右都有斜坡可爬上 31 ，啓動 31窗台上的開關可打開 32 ，並使 33 的三塊巨石移動到 31和 32 之間成一直線，跳上 31的窗台利用巨石到 32 ，引爆 34 的核爆裝置可以抵達 E2L6 。

如果打開噴射包飛昇到 35啓動開關，則能打開 36 的密室，引爆 37 的核爆裝置可直接往 E2L10 。





E2L6 •• TIBERIUS STATION

(E2L7)

E2L10 SPIN CYCLE

角落 1 有管狀炸彈，2 則是散彈槍，進入 3 時兩道的柱子會啓開密室，內有撕裂者機槍和毀滅者彈藥，啓動 4 的開關可打開 5 。走到 7 發現這時一環形逆時鐘旋轉的地板，由於格局的關係，若任令公爵在旋轉地板上蹓躂，將很難掌握方位。

進入 5 先啓動 6 的開關，接著進入 8 在 9 拿到縮小光， 10 是散彈槍，進入 11 啓動 12 的開關可打開 13 ，柱子上的密室啓開後有榴彈和原子健康劑。進入 13 再啓動 14 的開關後再進入 15 。

16 有散彈槍，進入 17 後柱子的密室內有撕裂者機槍和毀滅者彈藥，啓動 18 的開關打開 19 後進入 19 再啓動 20 的開關，之後再進入 21 。

22 有把手槍， 23 則是彈藥，進入 24 啓動 25 的開關打開 26 ，柱子的密室內有榴彈和原子健康劑。進入 26 啓動最後一個 27 的開關，這時 28 的四道門全數啓開，脫身之後由 29 的核爆裝置直接往 E2L6 。

E2L6 TIBERIUS STATION

往前跳上1落地後啓動2的開關打開廳內的燈光，3的關則能打開下層4的大門。由5走下斜坡到6啓動窗台下的開關可打開7，快速跳過6跑進7還有密室8，內有護甲和醫藥包。同樣地啓動9窗台下的開關可打開10，快速跳過9衝進10可得到縮小光和夜視鏡。

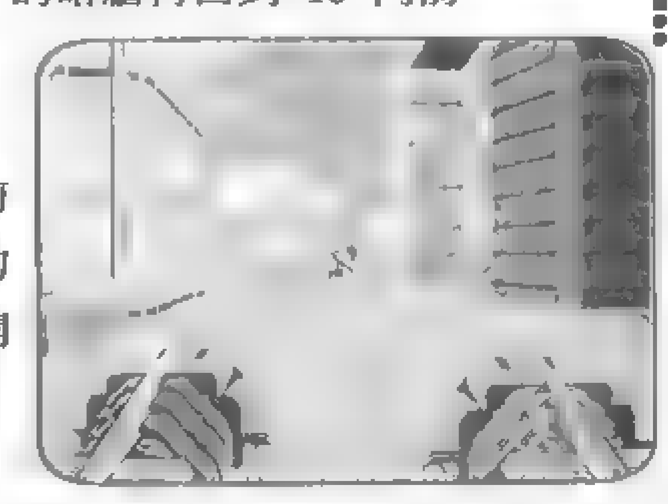
跳上11的排氣孔可由通風管到達13，14有道牆擋住去路。若由4的大門進入可以炸開17的牆壁，往上跳可進入通風管中。由通風管可以通往12的排氣孔，也可以由16的排氣孔跳進控制室，18有全息公爵，19則是藍色鑰匙卡。啓動20窗台上的開關打開下層21的門後，利用22或23的昇降機回到下層並快跑進入21。利用24的箱子跳上壁櫃取得原子健康劑，25有個排氣孔可進入通風管，但26被擋住。

回到23的昇降機前進入27的走道，走道中有道暗牆28可打開密室29，內有不少彈藥。30也有一道暗牆，密室內有類固醇。

往前進入31再爬上32，經過32一路到盡頭35有支火箭筒。使用藍卡打34後，啓動36的開關可使四根38的柱子移到中間排成一直線，如此即可走到39。37是個昇降台，可以降至水面的高度，38的柱子移動之後可以進入40和41兩處密室，內中各有原子健康劑和彈藥。由42潛至水裡43，在44和45也有開關可移動38的柱子，而46則有紅色鑰匙卡。

浮上水面後利用37的昇降台由36走到39，再利用47的昇降台到上層走道，48的牆壁可以炸開，由31的門邊可跳到下層地面。經由49走過50的鐵架到51使用紅卡，由53的排氣孔鑽進54時會打開55的暗牆，快速跳下54並跳進55可取得火箭筒，這時得借助噴射包才較輕鬆，由56可打開51的暗牆再回到49門前。

跳進52鑽進53的地道進54，引爆核爆裝置即可前往E2L7，而55的門也只能由裡頭的開關才打得開。



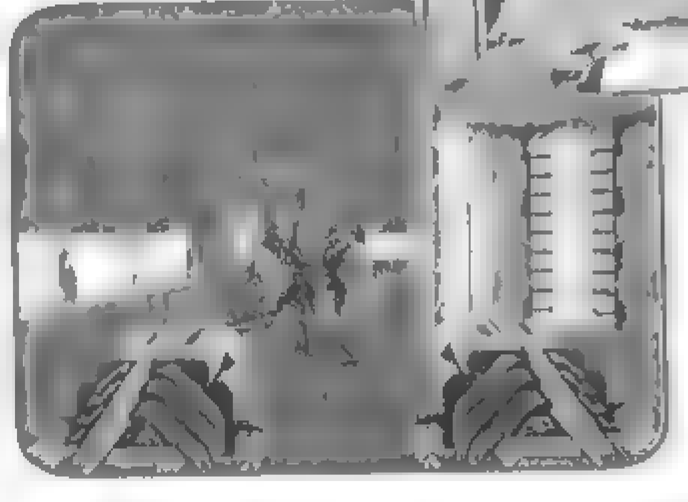
E2L7 LUNAR REACTOR

在1的壁櫃中有把散彈槍，走進2後會有番廝殺。跳上3的排氣孔可與4相通，由5跳上6到通風管中有把毀滅者，7被擋住去路，由8輾轉往下跳可取得原子健康劑並由9跳落地面。

進入10到洗手間，11的鏡櫃上有類固醇，12的馬桶後方有火箭筒，13有道暗牆，但密道被16的牆擋住。14的馬桶底下有藍色鑰匙卡，而15則有雷射陷阱炸彈。

到17使用藍卡進入後，18有個排氣孔可跳上通風管，但19和20都被擋住了。21是段鐵架路面，22也有排氣孔，但23同樣被擋住。經過24到25，26和27的櫥櫃中都有補給品，進入29可取得冰凍砲彈，30的牆壁也可以炸開。拿到28的撕裂者機槍後進入31由32往下跳，啓動旁邊的開關使35兩面牆短暫移開，快速跑上33也有個開關可移開35，由33衝進34有兩個原子健康劑。

啓動33的開關移開35後衝出36，但別太猛，因爲前方有處斷崖。拿取37的補給品之後衝跳進對岸的38，到盡頭39有把縮小光，旁邊的傳送點B可傳送到C，打開門走出40繞到41取得黃色鑰匙卡。往裡頭走到42時密道會開始崩裂並有大量落石，這時須快速地後退到安全地帶，才不致遭到活埋。



由崩裂的43爬到44時有個缺口，打開噴射包飛進45可拿到榴彈、護甲和原子健康劑。回到44再一路爬上46，現在位於21的鐵架下方，涉水走進47跳上48，20的障礙此刻尚未除去。49有座圓形梯但這時候上去也是徒勞無功。51有處排氣孔與16相通，同樣的，障礙仍然存在。設法越過52的巨軸到53取得紅色鑰匙卡，

54 的密室中則有全息公爵、撕裂者機槍、原子健康劑和冰凍砲彈。

由 49 登上旋轉梯到 55 使用紅卡回到上層，接著使用黃卡進入 56 ，從 58 登上階梯到上層 59 ， 60 有雷射陷阱炸彈， 61 則有散彈槍與夜視鏡。走下 58 之後再由 62 步下階梯到底層 63 ，進入 63 之後分別上 64 和 65 可獲得不少補給。

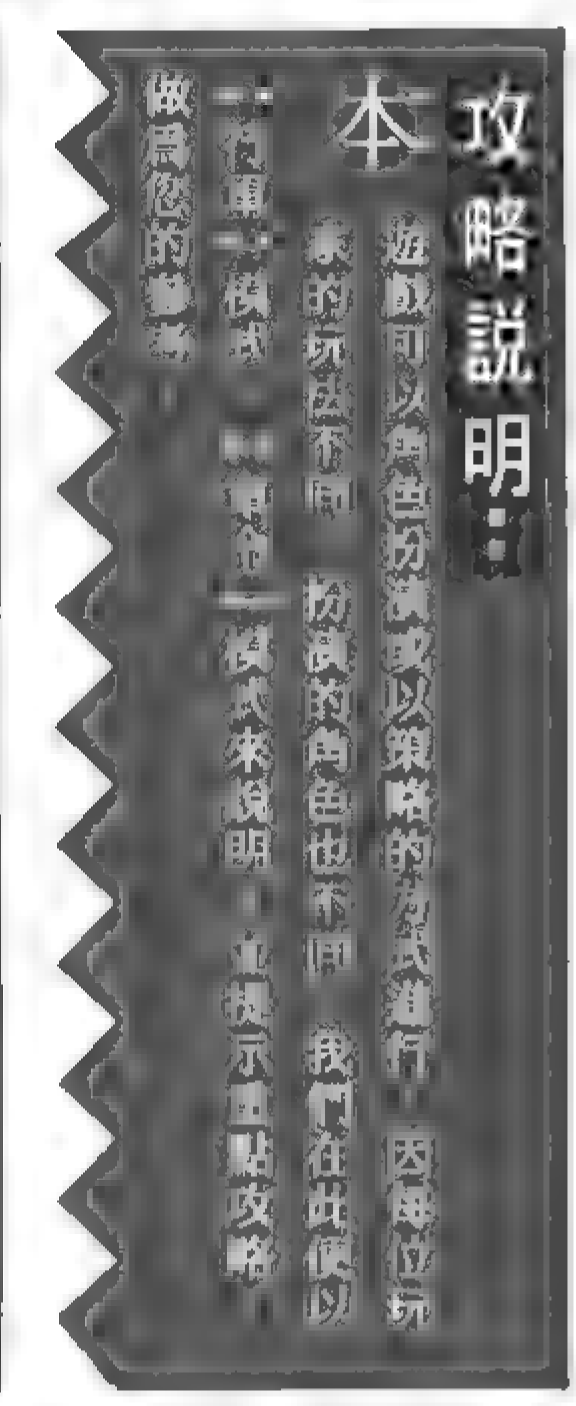
66 和 69 的開關分別控制 60 和 61 的燈光， 67 的開關打開 70 的燈光，而 68 的開關則能使 70 下降。炸掉 70 的原子反應爐後打開 71 走到 72 時發生劇烈的地震，越過廢墟到 73 引爆 74 的核爆裝置後前往 E2L8 。



下期待續



龍騰三國



攻·略·心·得

陳佳評

姓名	魅	齡	武	智	領	內	騎	弓	林	海	鎮	制	大	外	石	水	火	風	雷	天	力	奮	心	兵
公孫瓚	60	36	78	60	74	52	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
袁紹	80	44	79	72	78	70	2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1
劉備	99	28	73	78	70	88	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1
孔融	80	36	41	82	52	78	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
韓馥	52	40	56	45	52	46	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0
喬瑁	40	50	53	50	50	50	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
陶謙	86	57	32	52	38	78	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
孔秀	72	38	59	55	70	65	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
曹操	99	34	88	94	98	94	2	2	2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
劉繇	58	38	10	34	52	52	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
陳橫	52	28	50	42	48	42	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
劉表	80	47	58	70	72	76	1	1	1	2	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
董卓	80	50	88	70	85	48	2	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
孫堅	92	33	92	85	95	78	2	2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
袁術	60	35	65	58	60	58	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
張牛角	75	36	72	60	75	72	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
嚴白虎	76	39	80	42	75	42	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
王朗	60	37	40	65	48	65	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
劉焉	72	52	30	74	66	74	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
馬騰	79	33	94	58	90	46	2	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
雍闓	40	19	75	48	60	18	2	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0

0：無能力　　1：有能力　　2：強能力

選擇扮演角色

遊戲中共有 21 位君主可供扮演，只要玩家扮演的角色被消滅遊戲便算失敗（玩家扮演方並無繼承現象）。因此玩家在選擇時必須考慮其能力屬性、所在城池、鄰敵與年齡。當人員到了 70 歲以上，便依機率開始產生崩殂的現象。舉例來說，扮演年紀最大的陶謙（ 57 歲），玩家要在13-23年之內完成統一大業。

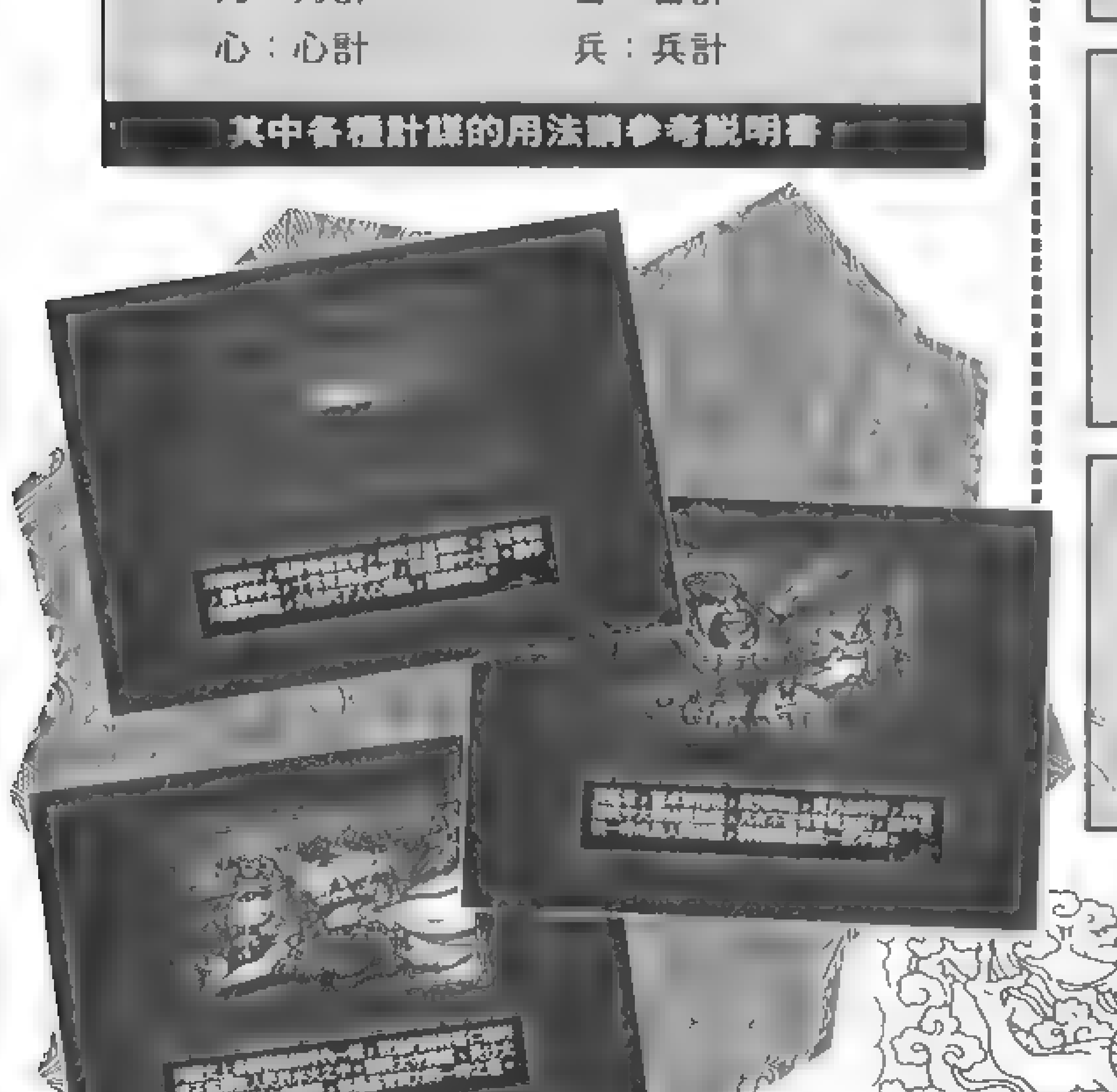
下面是所有君主的大部份重要屬性

地：所在地	魅：魅力
齡：年齡	武：武力
智：智力	領：統領力
內：內政力	馬：騎兵力
弓：弓兵力	衝：衝城車力
林：林戰	海：海戰
製：武造力	人：人材力
外：外交力	石：石計
水：水計	火：火計
天：天變計	

（晴、雨、風、雪，第二版本後加的）

力：力計	奮：奮計
心：心計	兵：兵計

其中各種計謀的用法請參考說明書



一般來說，扮演董卓、袁紹、劉表、劉焉、曹操、孫堅等君主較有勝算；扮演劉備、馬騰、公孫瓚、陶謙、袁術、陳橫等君主較有挑戰性；扮演其他君主可是極大的挑戰。以下是給扮演各君主的最基本建議：

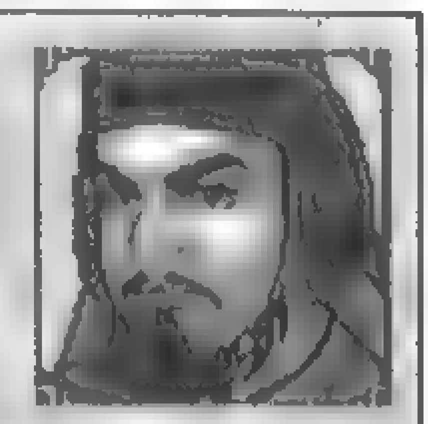
★公孫瓚



與袁紹同盟，然後積極找人材。

⊙支配的城都為襄平。

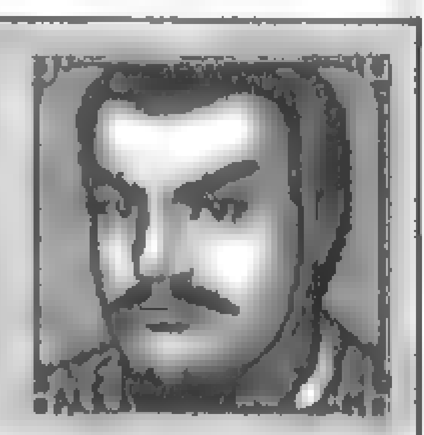
★袁紹



攻下公孫瓚所在地襄平。

⊙支配的城都為南皮，北平。

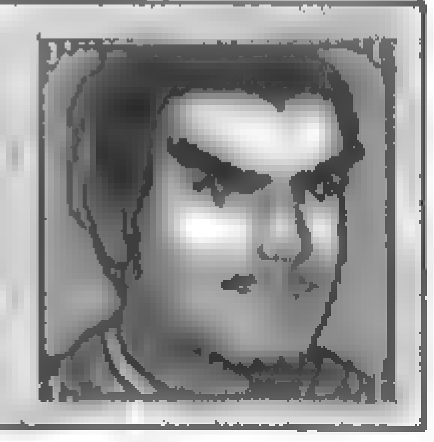
★劉備



與袁紹同盟，等實力充足後攻下鄴與濮陽。

⊙支配的城都為平原。

★孔融



與袁紹同盟。

⊙支配的城都為北海。

★韓馥



與曹操同盟。

⊙支配的城都為鄴。

喬瑁

與曹操同盟。

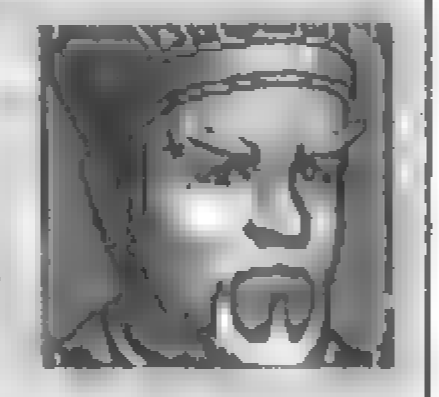
⊙支配的城都為濮陽。



陶謙

攻下陳橫所在地建業。

⊙支配的城都為徐州，下坯。



孔秀

與曹操，陶謙同盟。

⊙支配的城都為譙。



曹操

移動部份兵力去經營許昌。

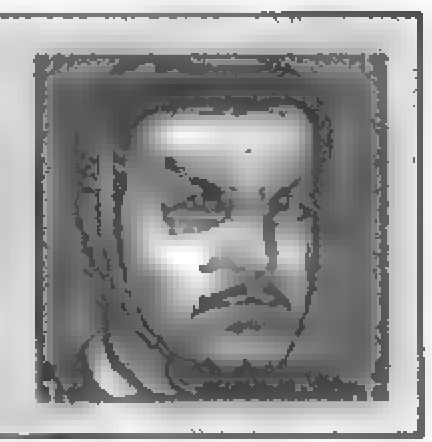
⊙支配的城都為陳留。



劉繇

趕快找人材。

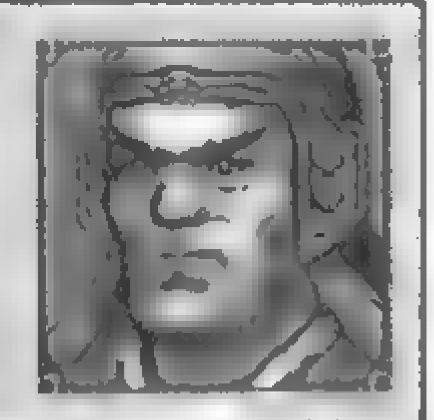
⊙支配的城都為壽春。



陳橫

攻下吳城。

⊙支配的城都為建業。



劉表

集中兵力消滅長沙孫堅。

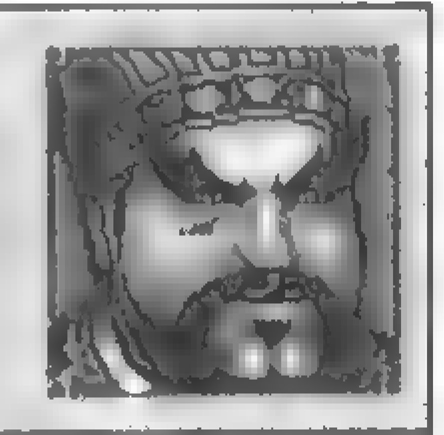
⊙支配的成都為襄陽，江陵，江夏。



董卓

注意民忠與人員忠誠度。

⊙支配的城都為洛陽，弘農，長安。



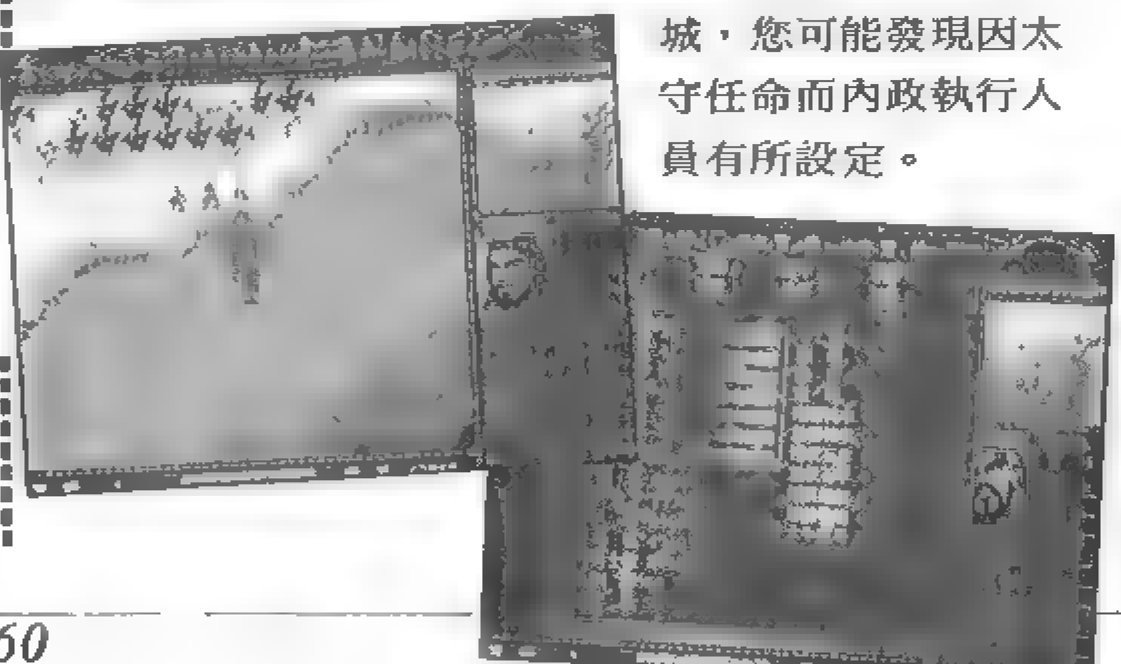
君令模式

進入城中的宮殿後按下【君令】按鈕，便可啓動策略部份來經營您的佔領城。重要的策略說明如下：



一 內政

首先最重要的當然是選擇高內政力、不太會移動的人員來從事內政，且最好有兩人（否則您必須花更多的金才有效果）。一般來說，選擇內政力超過 80 的二人，月耗金 200 以上該項目便有效果，當然如果想要更好的效果，可以花費更多的金來經營。不過內政所能使用的錢，一年只能花本城經費的一半，如此一來每月的月耗金只有該月金額的 1/24 。一開始由於金不多，您可挑選農業與商業這兩個最重要的內政數值來經營，等經營到超過 100 或者錢糧足夠之後，便可以開始經營治水、監察（特別當許多部屬的忠誠度不高時）、科技（如果您準備開始製造武器）、民事（如果您準備大量增兵或者人民忠誠度原本就不高時）。當然持續的經營與好的管理者是經營該城內政良否的主要原因。當您離開城之後，系統會自動幫您任命該城的太守，此太守會自動幫您任命官員作事（當然，他可不一定賢能），假如您不喜歡該太守，可進入城後於君令模式下更替。在如此的情況下，若您出了城，且您不曾指定內政人員，只要經過天下大勢變化再入城，您可能發現因太守任命而內政執行人員有所設定。

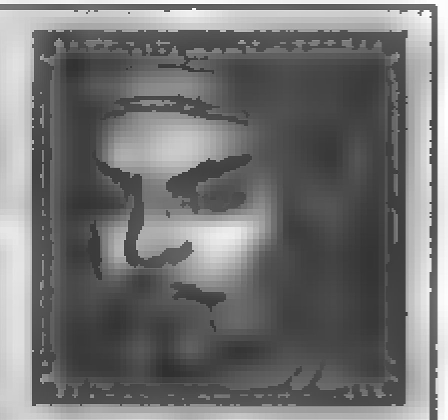


孫堅

先勤於內政，然後擴展勢力到武陵等四城。



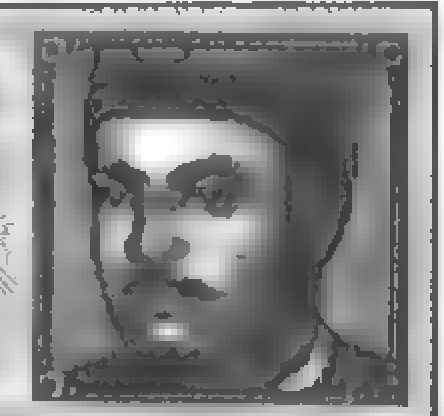
⊙支配的城都爲長沙。



袁術

與董卓同盟，待實力足夠再毀約攻打洛陽或長安

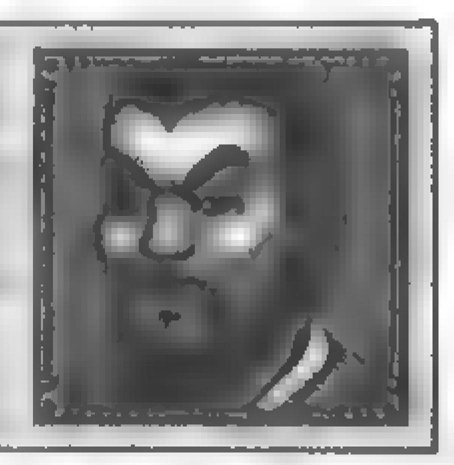
⊙支配的城都爲宛。



張牛角

與袁術同盟，勤於內政。

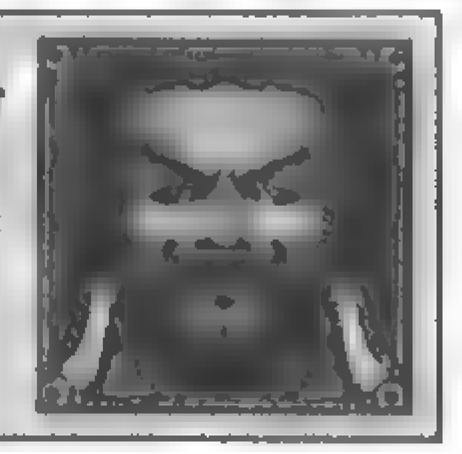
⊙支配的城都爲汝南。



嚴白虎

與陳橫同盟，然後攻下王朗的會稽城。

⊙支配的城都爲吳。



王朗

與陳橫同盟然後間攻吳城。

⊙支配的城都爲會稽。



劉焉

消滅雍闓。

⊙支配的城都爲成都，江州，梓潼。



馬騰

趕快找人材。

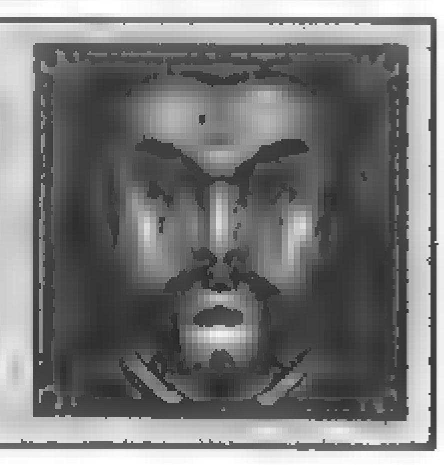
⊙支配的城都爲西涼。



雍闓

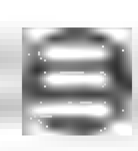
與劉焉同盟。

⊙支配的城都爲且蘭。



二 外交

首先您要確定您的謀略方向。如果您目前不想打鄰城或者正想修生養息，可以考慮建盟的動作。假如對方非常強，那您最好馬上與其建盟，以免突然被攻打，但相對的您必須花上不少的錢糧等資源才可能建盟成功；相反的，假如您已準備好要攻打鄰城，若該城向您要求建盟，您大可不答應。假如您的某項資源非常匱乏，可以考慮【換物】指令，不過要看您與對方的敵對値情況與對方的資源而定：舉例來說，假如對方非常缺糧，而您又向其要糧（可能用要的，或者用換的），這是不可能成功的。至於要降低敵人的敵對値，可向其上貢或滿足其要求，但如果對方存心要滅你，及使敵對値很低甚至結了盟國，它都可能反悔而攻打你，所以自立自強還是最好的方法，畢竟，〃弱國無外交〃可是個現實問題。



三 謀略

假如您想攻下他城，可找智力不錯的人員潛伏該城，若成功則在戰場他會主動率領部隊倒戈，因此如果成功了，這鐵定是很〞爽〞的事。當然，假如您有其他鄰國，可使用外交的同攻、同守指令，若成功則對方會派出友軍讓您指揮，不過這不容易成功。您也可誘使兩國發生戰鬥而得漁翁之利，但這更不容易成功。

四 軍事

在平時，您就要訓練好您的士兵。士氣與訓練度太低在戰鬥中容易被瓦解，特別在遭遇高智謀的武將時，使用幾次心計便可能打敗您的大軍。要訓練好您的軍隊，高武力與高統領力的將軍是不可少的。只要您有指定訓練的人物，他會一直訓練到士氣高漲爲止，而他也會在每月天下大勢中告速你，除非你解除其任務。

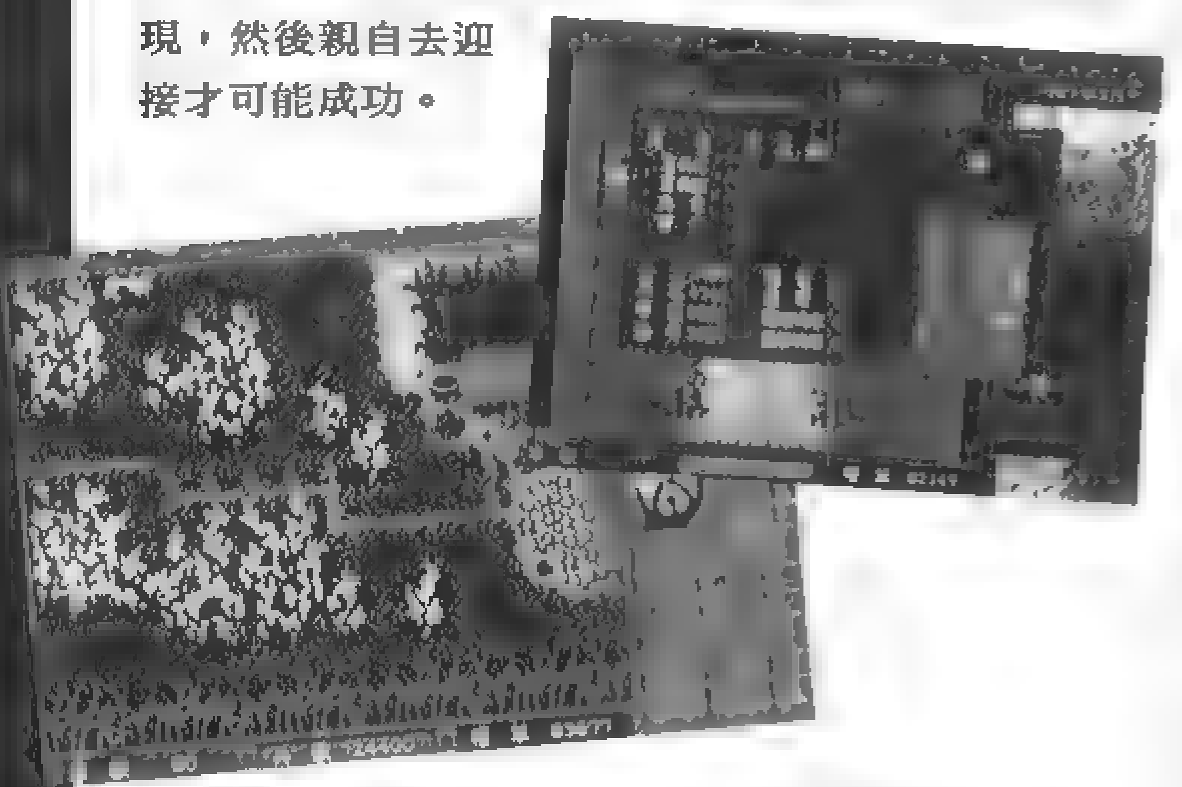
對於軍隊而言，糧草與不錯的武器是不可少的。糧草就要靠您的內政經營或攻向他城取得（還有尋寶取得）、或在城中糧店購得。至於兵士用的武

器，可向商賈購買或自己從事武造。至於將軍用的座騎、武器與護具等，則必須在城中向商店購得。

最後，最好不要想在軍令模式中以【戰鬥】指令來統一全國，您的機會一定非常低，甚至往往會負出許多慘痛的代價。

五 人材

當然要做這麼多的事情，有好的人材是不可缺的。一般的人材，您可派有人材屬性的人員或親自（君主一定有能力）找尋，但要注意範圍（如前期出現的趙子龍，他可是在襄平城附近徘徊）。人材是否加入，必須看代表的智力、該人材的能力、我君主的能力及雙方的個性等有關。至於高智力的賢材，您可看共通按鈕的「賢」，看看是否有賢材出現，然後親自去迎接才可能成功。



當您俘虜某人員之後，他便成爲我軍之一員。但要注意的是依其個性會有不同的忠誠度。因此必須注意其忠誠度，假如太低而您又吝於賞賜，下個月他便可能離開了（但只要在城外，他便暫時不敢叛逃，但若入了城，天下大勢變化後那可就不一定了）。

六 雜項

當您經營該城之後，若您身在城中，7月與1月時會告知您該城的糧收情況與稅收情況。糧收與該城的人民數、農業値、等級有關；稅收與該城的人民數、商業値、等級與該君主領地所訂的稅率（內定爲 10 ，此於該君主轄下所有城池皆通用，若訂得太高，人民忠誠度會下降且百姓會移動到他城）有關。假如您想移動資源、調兵遣將，君令模式的領地子命令也可讓您完成目的（但若在蜀地，必須要有木牛流馬，否則會有不小的損失率）。但必須注意一點，假如您想使用君令模式的戰鬥去統一中國，您很可能很快就被消滅，因爲成功的條件更爲嚴苛，且失敗後人員與資源的損失可是很可觀的。

行軍模式

城中人們的訊息是不可忽視的。在第一年，每個人講得話都不變，因爲要提醒您一些規則。過了第二年，每人會依您城中的情況給予不同的對話。特別當您進入宮殿時，文武百官會陳列兩旁，一些智力低的人講的話不要太信，否則若有閃失只好怪自己無能了。

行軍模式有幾個重要的任務：購物、尋寶、尋賢與戰鬥。

首先城中的一些武器店、丹藥店、護具店所賣的東西會因等級不同而不同。而這些裝備往往影響您戰鬥時的成功與否。當然這些物品是將軍們使用的（不是兵士所使用的），只要能將物品放入物品欄中，它會自動裝備。另外，有些重要的寶物是沒有地方買的，必須您自己去尋找，最重要的是五把傳說中的寶劍，它們可擁有超高的攻擊度。假如您的內政夠好，時機夠對，在某些城中可能會出現世外高人，這些人會幫您醫病（人員可能會生病會戰鬥時受傷）、給您寶物或者幫您煉出神劍，這些是否成功便要看您的機緣了。

假如您要找寶藏，要帶足夠的糧草（否則當糧草不足時，士氣便低落，當士氣太低時遊戲便結束，不可不愼）並帶少數的任何兵（但如此遇到別人的關卡您便可能打不過去）、善用「造橋」指令（記得帶足夠的金，因爲造橋一次需金 1000 元），仔細搜查，您一定會有意外收穫。由於地圖太多，我們無法一一畫出寶藏所在，但我們可在此點明：每座城內幾乎都有寶物：洞穴一定有寶物（包含其中一把寶劍）、最重要的寶物都在大地圖野外與洞穴中。至於唯一的玉璽，您猜看看到底藏在那裡呢？答案是〝洛陽城的宮殿門口〞。這個玉璽可是非常的好用喔。

至於十一大賢者（如孔明、龐統等）必須要能親自拜訪。這些賢者當不同君主前往拜訪時會有不同結果（且不一定等待我方去找尋，也可能先被其他君主聘用了），我們說明如下：

諸葛亮：劉備來訪→必須取得【百寧草】。
他人來訪→必須隊伍中有武力>97者。
龐統：劉備來訪→直接加入。
他人來訪→扣金 10000 。
徐庶：劉備來訪→直接加入。
他人來訪→扣糧 50000 。
姜維：劉備來訪→直接加入。
他人來訪→必須取得【遁甲天書】。
荀彧：曹操來訪→直接加入。

他人來訪→必須解兵二成。

荀攸：曹操來訪→直接加入。

他人來訪→魅力必須高於 90 （尋得玉璽魅力便爲100）。

郭嘉：曹操來訪→直接加入。

他人來訪→必須尋得玉璽。

司馬懿：曹操來訪→直接加入。

他人來訪→必須解兵部份（亂數）。

周瑜：孫權來訪→直接加入。

他人來訪→必須有戰船三艘以上。

魯肅：有周瑜者來訪→直接加入。

他人來訪→不加入。

陸遜：孫權來訪→直接加入。

他人來訪→諸將忠誠度大減。

假如您收到了這些賢者，那您就如虎添翼了。不過要注意的是，這是一個互動式遊戲，遊戲中提供的寶物與賢者都可能被電腦方取走，因此時間的選擇是非常重要的（如"賢"指令若出現某某賢人而您又不去拜訪，那您便可能失去機會了。

最後，攻下某城之後，某城所屬的關卡也會變成我方。假如您打下了許多城池，而想向另一方向擴展兵力時，可以使用「神行丹」，它可以快速的讓您回到您想要前往的屬地。另外，有些空城的資源您可以好好利用。但空城徵兵後您的士氣與訓練度會大降，這時您最好訓練一下，再重新出發。假如您想攻打強敵或實力相當的城池，您可派遣人員潛伏，如果成功了，您的實力將會大增。另外，建議您隨時隨地注意您的糧耗，一般來說，城外的糧耗率大於城內糧耗率，城內糧耗率再大於戰鬥時糧耗率。

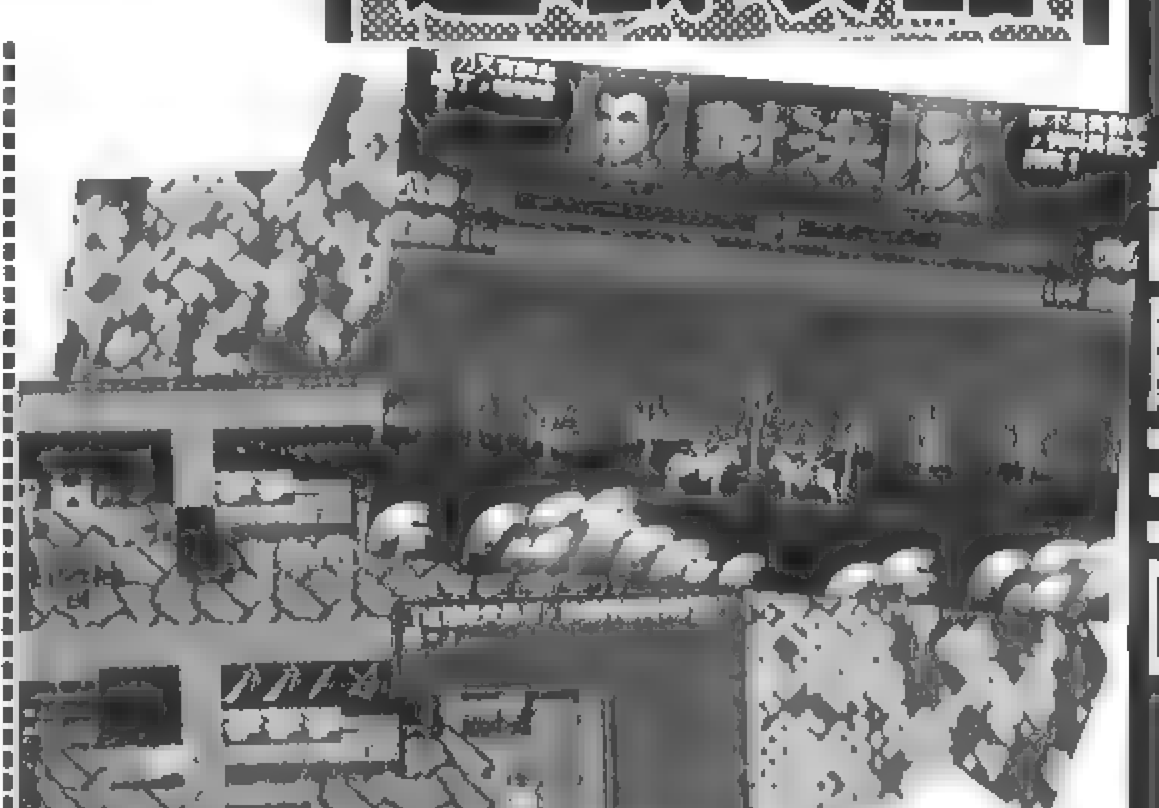


戰鬥



一 成敗

在戰鬥方面，由於君主被抓便算戰役失敗，所以除非必要不要派君主上戰場，否則也要有護衛在旁。在選擇兵種時，要在兵種與兵士數間取得一個平衡點。舉例來說，假如您只有 10 個強弓，而成立一支強弓軍，便很可能被抓。另外，在軍隊數與兵士數上也要取得一個平衡點，假如總兵士數不多，但卻被眾多軍隊瓜分，亦不是好方法。大略來說，戰鬥時攻擊殺傷力與雙方等級、士氣、訓練、兵種、武力、統領力、武器、護具、地形、目前帶兵量有關；法術殺傷力與雙方等級、士氣、訓練、智力、天氣、地形、武器、護具有關。通常法術殺傷力較大，但會損耗整體謀略值。値得注意的是，當



軍隊的糧草用完之後（遊戲沒有設定壓糧部隊），士氣便開始降低，當士氣變成 0 之後，只要敵軍一攻打便被消滅。另外，善用地形的種類（如森林與草原便是使用火計的好地形）與天氣的變化（配合我方人員的計謀能力），往往是決定勝負的關鍵。要攻下水關卡必須要有船隻才可以，因此北軍想南攻時可能要先造船或者用迂迴的方式先攻下城池。



二 單挑

對於高武力的將軍而言，單挑是一決勝負的好方法，但單挑後會損失體力、可能會受傷、輸方的兵士數除部份逃跑之外其餘會與該方其他部隊結合。因此接敵時，先使用狀態鍵查詢對方能力，再加以判斷是必須的。

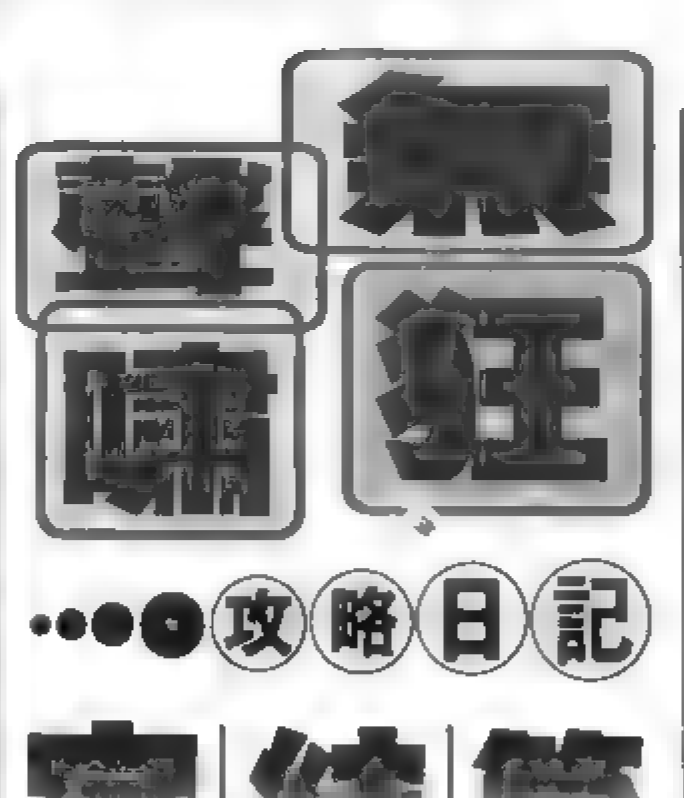


三 其他

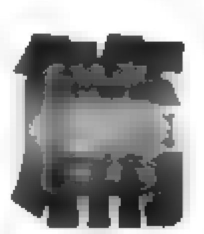
假如您扮演的是守方，只要糧草足夠撐過 99 回合，守方便算成功。另外，上城牆的動作會損失部份士兵，所以對守方有利。假如守方的任一城門被攻破，守方士氣便會大降，這可是非常危險的。在城牆上的隊伍不能下城牆（無論攻方或守方），因此安排第一位大將（通常會設定在城上）最好是弩兵或投石車。

假如您扮演的是攻方，先用手動控制等接近到一段距離之後敵方才會開始動作，這時您可用電腦託管或手動控制，這樣會較快接近敵軍。一接近敵軍之後要用圍攻的方式來攻打敵軍，一個一個把他們殲滅。假如您有衝城車或投石車，可以先把城門攻破，如此守方的士氣會大降。假如您發現敵方的君主，二話不說便先打他就對了。另外，我方若有足夠的把握，可以找對方單挑，假如對方答應了，就很可能抓住他。

最後，請注意戰鬥時的「撤退」指令。每次使用該指令都會使得人員與資源的損失，當兵士數太少時若下此指令很可能會被抓，不可不小心。







作者:Lucifer

充滿線路的房間

外面的景象更讓我驚訝，看起來四處都是線路，也四處都是飛濺的的火花，整個房間似乎有兩哩高，不知道有多少的資料在這裡流竄著，也許主宰的致命弱點就在這個地方，誰知道呢？我仔細的四處搜尋了一下，發現有一個地方有一條鬆掉的線路，我檢查了一下，推測這個線路應該是要接到一個輸出裝置才對的，但是是什麼輸出裝置呢？即使像我這樣的專業工程師也沒有辦法回答這樣的疑問，我只好找路離開這裡，我不想再從那個電梯離開，所以我從房間的另外一邊的走道離開了這個地方，那條走道原來就是我之前沒有辦法克服自己的恐懼去穿越的黃色隧道。剛剛對準那個怪獸的猛力一揮，很明顯的讓我克服了多年來的恐懼，我想我以後再也不會對這些黃色或是什麼封閉空間的有任何的害怕了，這一點還真的要感謝一直折磨我的主宰。走出了走道之後，我又繼續走向那間有三台工作站的房間。

工作站

我想經過剛剛的一番歷險之後，也許我可以從那些工作站裡面再得到一些新的消息，不過我手頭還是沒有那台光碟機要求的光碟，所以我想那一台可以不用考慮，那麼只剩那一台資料庫了，我開啓了他的電源。我先輸入了六六六，剛剛使用過的密碼，但是很明顯的沒有用，接著我又輸入了二〇一二，沒想到竟然通過了它的密碼測試，看來是有些人希望我要面對自己那一段不幸的過去。既然獲准進入了這個資料庫，那麼我也沒有客氣的理由，我從裡面知道了主宰的過去歷史，還有一個也許是跟主宰的毀滅有絕對關係的「熵值定律」也許我可以利用它來把這台巨大無比的電腦給摧毀掉！緊接著我又從裡面得到了一台似乎可以將電子訊號轉譯成語音的儀器電路圖，還有一個號稱是主宰身體中的中國分身的傢伙出來告訴我要快把這台機器做好，這樣我才可以跟他溝通。，我雖然還想追問一些有關他說的主宰弱點的事情，但是他已經消失了。我看了看那張電路圖，發現所有的東西我都可以做的出來，只缺一個揚聲器，也就是一個喇叭，可是在這種跟噩夢一般的地方怎麼可能會找的到這樣的東西呢？我想到在一進大門的地方，牆壁上滿滿的都是一些報廢的電子零件，也許我可以找到需要的東西。

我跑到噴水池附近的牆上找了找，沒想到剛好就被我找到所需要的零件，眞奇怪，在主宰所操控的世界中，我應該不會有這麼好的運氣啊！但是浪費時間在推理這種無聊事情上也沒什麼用，所以我就帶著這個揚聲器，到了那個到處都是電線，其他空無一物的房間中，之前我在那邊看到的電線，原來就是可以接上我這台機器的輸出線路。我急急忙忙的接上了這條線，突然之間一個立體投影的影像出現在我的頭上，我和他之間開始了對話，他聲稱自己是主宰最初的三個元件其中之一，我急著想要問他摧毀主宰的方法，他表示主宰在經過了這麼多年的進化之後，他已經是不可能摧毀的生命了，但是也許如果我們能抓住機會，可以讓他癱瘓下來，可是這顆頭並沒有告訴我要怎麼做才行，他只提醒我要去注意我以前沒有注意到的東西，然後他就消失了…

雕像中的光碟

我再度從那條黃色的走道離開了這個地方，來到了裡面有不少雕像的房間中，我突然注意到了一樣以前一直沒有看到的東西，有一個雕像的身體中央竟然嵌著一片光碟？我怎麼以前根本沒有看到呢？該不會是後來才放上去的吧！但是另一個房間的三個工作站中，還有一個一直沒有派上用場，因爲他需要一片光碟，而這…應該就是那一片我苦苦尋覓的光碟了吧！我把它取了下來，放到那一台工作站的讀取機中，機器發出警告聲，警告這個地方將會因爲這個軟體的執行而毀滅，但是我不顧一切的仍然執行了這個軟體，三台工作站通通都斷線了，而整個金字塔對外的唯一通路也關閉了起來，金字塔中唯一還有在運轉的只剩下守護這個空蕩蕩墓穴的狗頭神，我只好向他請教我該怎麼辦，他叫我進入旁邊的石棺，因爲那是我唯一的的救贖之道，雖然百般的不願意，但是我仍然踏入了又黑又暗的石棺中，棺蓋在我眼前慢慢的關了起來…

4 尼達克 Nimdok



在五個人之中，我是年紀最大的一個，但是主宰從來不會因為年紀而給我任何優待，就像其他人一樣，仍然要受到同樣的煎熬和虐待，這一次主宰叫我去尋找失落的種族，不知道又有什麼新花招了，反正我也沒有任何抗爭的能力，也就再一次的逆來順受吧！在又一次的昏迷之後，我出現在一個十分眼熟的地方，四處都是高聳的圍牆、鐵絲網，警衛森嚴，看來又是一個集中營，只不過以往牆上懸掛着的納粹卍字旗換成了主宰的大A字旗，我環顧四周，看到了鐵絲網裡面囚禁著一個看來有點面熟，看起來很有教養的犯人，只不過他現在骨瘦如柴，身上佈滿了傷痕，幾乎就可以像X光一樣透視他的身體。我們之間的談話並不愉快，他原來是個醫生，而且似乎十分鄙視我現在的作為，管他的！也許只是嫉妒吧！我打從正門離去，不過警衛卻說曼哲廣醫生因為我要進行重要的手術，下令不能讓我離開。也罷，看來只好進去醫院看看了。

醫院

一進到醫院裡面，沒想到看到了當年一起在納粹集中營共事的"死亡天使"曼哲廣博士，雖然我已經很老了，但是絕對不會錯，而且他的年紀似乎沒有受到歲月的影響，依舊停留在數十年前的樣子，他告訴我這一次手術也許是戰爭結束之前唯一的一次機會了，叫我要好好把握，他會再和我討論那些實驗的細節的。之後他就轉身離開了，在這個房間中我看到了一幅海報，上面是一個年青人驕傲的面對著鏡頭，底下寫著一九四五年，似乎有點熟悉…我穿過了窗幕，向手術房走去。

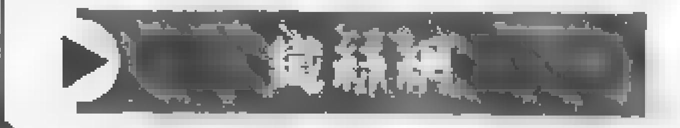
手術室

這個手術房並不是像一般醫院中的一樣，四周的樓上竟然還有許多圍觀的群衆，好像在群衆包圍之下開刀，這種經驗還是第一次呢，但是我很好奇這一次手術的目的到底是什麼？問了眼前的麻醉師，他很驕傲的說這一次手術攸關帝國的最偉大的研究，而我是曼哲廣博士最器重的助手，所以他很榮幸能夠與我共事，而這一次手術的主要目的是將病床上的那個幼童的下半部脊椎骨切除，以便取得寶貴的脊髓液來作為實驗的材料。他似乎若無其事的解說著，但是我的心思已經飛到另外一個地方去了：這個小孩子今後一輩子都不能走路了！而他竟然不把它當作一回事？這個禽獸，竟然還希望我幫助他！我心中的怒火越來越無法控制，拿起了手術桌上的手術刀，用力的對準他的心臟刺了下去，可能是因為我的年紀大了，竟然還來得及讓他呼救，把警衛叫來，不過第二下、第三下就沒有這麼簡單了，輕鬆的了結了他的性命，隨後我一把抓起了放在手術桌下的乙醚當作戰利品，逃向病人休息的地方。

在那個地方也被眼前所見給嚇了一跳，每一張病床上都是渾身血污的人，我甚至不能確定他們在送進這裡之前是不是比這個樣子更健康，只知道他們所接受的許多手術都讓他們成為一輩子的殘障，但是目前得先找到逃亡的辦法才行，四處摸索的結果，我看到了面前的通風口，裡面冒出陣陣的熱氣，用力一推，沒想到竟然出現了一個可以通過的通道，懷著緊張的心情，進入了那個通道。

焚化爐

從通道一出來，看到了幾個極為巨大的焚化爐，不知道怎麼搞的，我就是覺得它們身上有著一股肅殺的氣氛，但是卻又沒有明顯的證據可以確定我的感覺。隨處翻動了一下這個房間裡面的佈置，我看到了一份極為機密的文件，裡面的記錄表示這裡的焚化爐一天至少得要處理掉上百具屍體，才能趕上裡面"製造"屍體的速度，如果被人發現隨身攜帶著這份文件，那更是死路一條，所以我將它放了回去，在同一張桌子上看到了一隻金表，看來是某個無辜受害者的遺物，隨手收了起來，旁邊還有一個鉗子，我曾聽說過納粹有將死人口中的金牙拔除的作法，這就是他們用的工具吧！也許以後還可以派上用場，所以我也將這把鉗子給帶走了，推開那扇厚重的鐵門，走出了這個帶著死亡氣息的房間。



我儘量不希望讓人家注意到，所以行動特別的小心，但是看到集中營旁邊的鐵絲網上竟然掛著一個痛苦哀號的人，這不禁讓我心生憐憫，特別靠近看了一下，發現他是因爲太過虛弱而卡在鐵絲網上進退不得，不知道什麼理由會讓這個身體衰弱的囚犯冒著這麼大的危險脫逃？沒想到他的回答是：下一次實驗的時候，他就將變成爲所謂的自願者，自願爲帝國犧牲的實驗體，所以他才會拼著老命逃出來，寧願死在這個鐵絲網上，也好過死在無情的手術刀下。看著他痛苦的表情，想到了我手中的鉗子，也許可以幫他脫出這個陷阱，我動手把鐵絲剪開，但是卻讓他哀號不止，於是拿出身上的麻醉劑，讓他深深的吸了幾口之後，我繼續把鐵絲剪開，之後他雖然因爲麻醉劑的效力而馬上陷入了昏昏沈沈的狀態中，但是他還來得及告訴我一件重要的事情，是從其他的醫生那裡聽來的："喚醒沈睡者，說出事實，並且親吻他。"也許這可以幫助我逃出這裡。但是目前最重要的是要盡量獲取多一點有關"失去的種族"的資訊，這樣才能夠有逃出去的機會。

集中營

於是我又和關在集中營裡的那個老者談話，希望他能夠告訴我剛剛看到的海報上西元一九四五年這個年代的意義，沒想到他竟然說這是我所有的罪行被揭發的日子，但是我卻一點也記不起他所謂的罪行到底是什麼，不過倒是突然記起來他似乎是個會說拉丁文的醫師，所以把剛剛拿到的那隻金表拿出來，希望他能夠告訴我背後所寫的字到底是什麼，上面寫的是"時間就是眞理"，我的罪行也會隨著時間的流逝而漸漸的被揭發，由於時日所剩不多，所以他要幫我保留這隻手錶，面對他這麼深的恨意，讓我覺得，似乎應該對於在他口中的"罪行"做出一些補償，所以把我拿到的那隻鉗子交給他，這隻鉗子應該可以幫他們逃出這個悲慘的地方，他雖然接受了這把鉗子，但是對於我仍然是不假辭色，不過我也不計較了。

醫院

又冒險進入了醫院，看看有沒有什麼新的狀況，我再度走入了手術房，剛剛那場血案的現場幾乎已經完全清理乾淨了，只不過病床上又躺了一個新的病人，最令人訝異的是他的眼珠竟然被從眼眶裡面挖了出來，接上一條線之後裝在罐子裡，做出這個手術的外科醫生簡直具有一雙神的手，這是需要極度高超的外科手術技巧才能夠達成的！但是我卻看到這個病人在床上痛苦的呻吟著，用了一些麻醉劑才讓他平靜下來，他告訴了我一些有關於看到的異像，但是我卻沒有辦法了解他說的是哪些事情，不過爲了中止他的痛苦，不要再繼續受到煎熬，我把裝有眼珠的罐子給拿走了，讓他能夠好好的休息。接著又走向病患們的休息室，這次看到了那個本來要在我刀下受害的小男孩，我趨前檢查了一下，發現他並沒有受到什麼傷害，於是便放心大膽的和他說起話來，從他的口中我才得知，原來過去我是一個以人體做實驗的，特別是以這些小孩子爲目標的無血無淚的野獸，並且也說出了他們族裡的傳說，一個巨像將會把帝國毀滅，並且拯救他們。我想要請他告訴我有關這個巨像的祕密，但是他不肯透露任何的資料。我只好再度回到了集中營的廣場。

一走出去，沒想到一把小小的鉗子能夠這麼快的改變一切，那些囚犯竟然都已經脫逃了，而原來的那些警衛也不見人影，我趕快撤退逃到屋子裡面，擴音器也在這個時候宣布，整個集中營已經開始暴動了，要我們這些研究人員趕快帶著研究成果逃到外面的地下碉堡去，以便能夠將研究繼續下去，桌上也有一箱有關這整個計劃的資料，我也把它拿了起來，但是想到身上帶著那一罐眼珠總是不好，萬一被人發現就糟了，所以我又特別費心把眼珠藏到這個檔案箱裡面，一切都準備完畢之後我才出去。又再度面對了那個白髮蒼蒼的老者，只不過這一次我們兩個之間的地位逆轉，我變成需要他憐憫的一個罪人。從他的口中得知我也是他們的一份子，但是卻狠心的出賣了自己的靈魂，而我也把手上的那些檔案給他們看，希望能夠讓我把這些資料帶出去，對世人揭發我們的罪行，以做出一些彌補，雖然他們還是不肯完全相信，但是還是給我一個機會，讓我先走出這個集中營，只不過他們將會像獵狗追捕獵物一樣的追殺我，只好接受了這樣的條件。

千人塚

逃出了集中營之後，我的面前出現的景象十分的荒涼，只有一片驚人巨大的千人塚，裡面埋著的也許都是我參與"毀滅"的生命，而背後則是一個上面滿滿都是悲傷無助面孔的牆壁，許多還流著眼淚，讓我想起了傳說中的哭牆，這面牆似乎帶著比傳說中更重的怨念，背後的追兵眼看著不會太過遙遠，我連忙頭也不回的逃進了這個看似堅固的地下碉堡。

地下碉堡

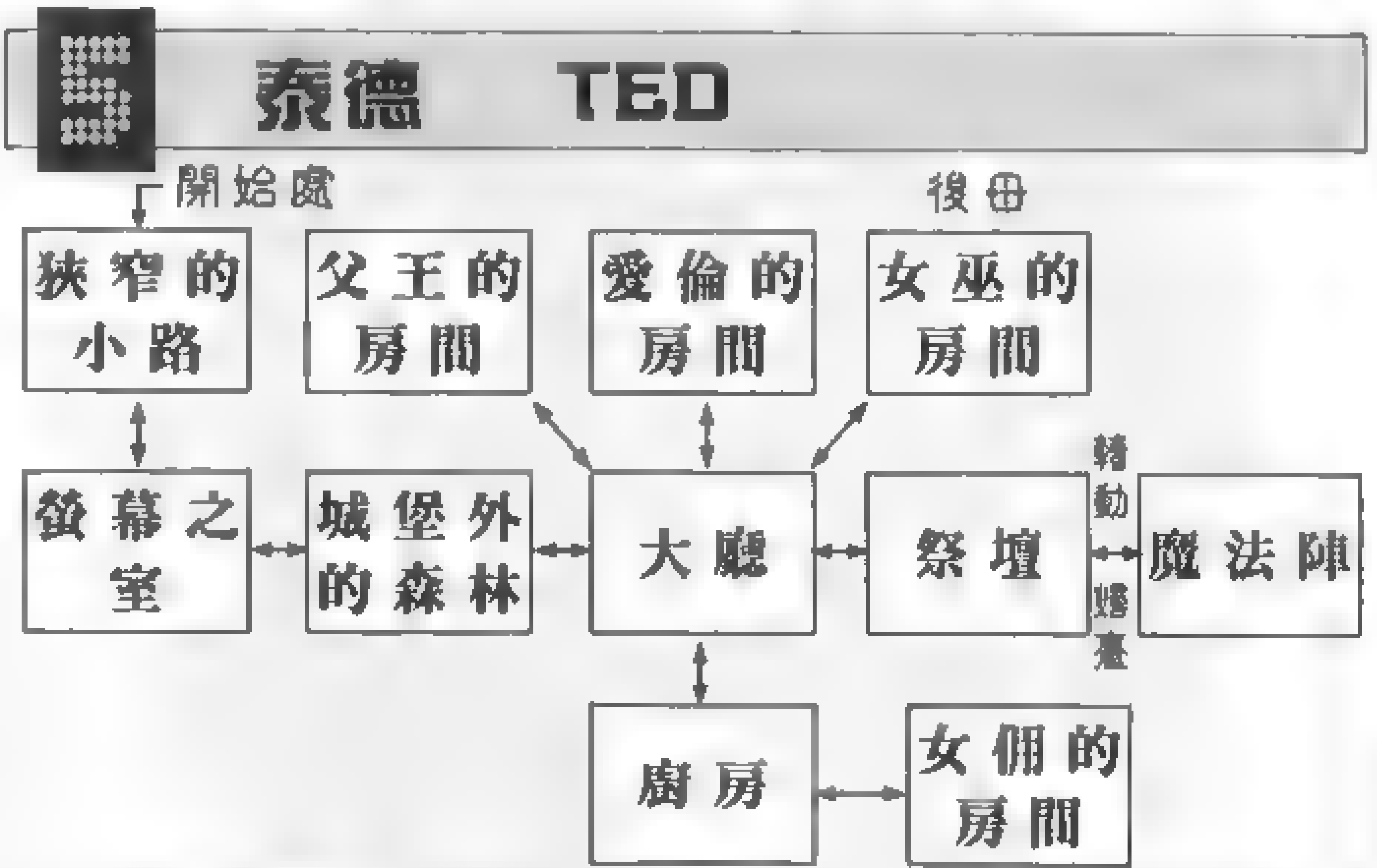
在這個碉堡中，似乎失去的許多記憶都開始慢慢的浮現，依稀記得在我的研究中，有許多重大的突破都是在這裡完成的。看了看眼前的這些景物，啊！他們是那麼的熟悉，讓我有一種回到了家的感覺。入口處附近的桌上

擺著一個鐘型瓶，裡面有一隻小小的老鼠，但是在我的注視下竟然變成一隻貓，我想起了這一個計劃的研究，一個有關變形DNA 的計劃，也許主宰之後就是利用這個科技來把班尼變得和猩猩一樣！接著我發現牆角的一部電傳打字機在嘰嘰嘎嘎的移動著，上面的訊息更讓我震驚，帝國領袖竟然已經自殺了，帝國總部所下的命令是要我們在敵人擄獲之前摧毀一切的資料，那個小孩所說得有關巨像的傳說也許有幾分的事實。我走下了樓梯，繼續搜查這個地方。

巨像

在底下的房間中，我看到了四處散置的許多實驗器材，黑板上寫著的公式混合了科學與魔法，讓我感到十分的好奇，面前則是矗立著一個巨像，像傳說中的一樣，眼前的這個巨像似乎是由鋼鐵和泥土所構成的，我試了許多方法，但是都沒有辦法讓這個巨像活動起來，也許已經壞了？我轉頭過去四處搜索，看看是不是漏了什麼重要的東西，注意到角落那個閃著銀光的大槽，但是裡面的強光讓我完全沒有辦法看見裡面到底有著什麼東西，我在旁邊找到了一個橘色的開關，把它給關掉了之後，立刻在大槽底下找到了一面鏡子，表面上看起來它似乎是一面普通女生用的鏡子，在好奇心趨使之下，我對著這個鏡子多看了幾下，天哪！讓腦子幾乎不能容納的事實洶湧而來，一陣又一陣，有關我的過去，是如何無情的檢舉自己的父母，讓他們被關進集中營裡，我是如何的無血無淚的親手屠宰同胞，而最後又是如何輕易的忘記了這一切的罪行…啊！我想要立刻一死了之，但是我看到了那個巨像，想起了它在傳說中是同胞們的救贖，我要用它來贖罪才行，所以喚醒它也是該做的事之一，所以雖然我都已經衝出了碉堡，但是基於最後的責任感，我還是循著原路走了回去，仔細的觀察了巨像，發現它需要一對眼睛，我立刻把手中的那雙眼珠裝了上去，但是它仍然不肯有所動作，我想起了那個老人說的話，"時間就是真理"，複誦了兩次，仍然沒有任何事發生，於是再試試看另外一個事實："對我而言，也許永遠都該停留在一九四五年"，我接著親吻了巨像，它立刻直起了身子來，我命令它，"巨像，跟我到實驗室來！"在外面的實驗室中，沒想到又遇到了曼哲魯博士，他告訴了我目前的狀況，並且特別提到了我們所做出來永生不死的藥劑已經快要完成了，到時候我可以和他一起共享永生不死的快感，而這是我們這些極端優秀的人所應得的！我再也聽不下他的胡言亂語，天知道就是這計劃讓主宰找出了無論怎麼樣折磨都不會讓我們死去的方法，我怎麼能夠讓你再次得逞?!他還要求把巨像的控制權給他，這樣就能夠逃過這些囚犯的追捕，並且為帝國的復興做準備。我一句話也不說，只把那面鏡子拿出來，讓他看見了自己黑暗的靈魂深處，我看到了曼哲魯博士的臉色一下變得蒼白無比，嘴裡喃喃的念著一些毫無意義的詞句，看來他已經承受不住自己的真面目而崩潰了。我再度把巨像帶到了碉堡外面，看見了追兵已經到達了這裡，面對他們，再想到以往犯下的罪行，我實在沒有任何的面目和他們爭辯，我對著巨像下達了最後的一個命令："巨像，我把你的控制權交給失落的種族。"那個白髮的囚犯看到了我已經承認了罪行，但是仍然不肯輕饒我，"巨像，殺了尼達克！"巨像的手輕柔的把我舉起，兩手放在我的腦袋上，只感覺到頭上的壓力慢慢加重，最後喀啦一聲，我失去了知覺…

5 泰德 TED



一陣電光包圍了我的身體，等到再張開眼睛的時候，發現我站在一座懸崖的唯一通路上，這條路大概只能容許一個人勉強走過，路的盡頭是一座漆黑，八角形的建築物，正在猶豫要不要進入的時候，頭上突然飛過一隻大鳥，這隻鳥腳上抓著一個閃閃發亮的東西，初時看不大清楚，但是那隻鳥突然把這樣東西從高空丟了下來，重重的砸在地面，現在可以好好的看一看了，它就在我的面前發著光，要不注意其實也蠻難的，我仔細一看，發現原來是一個閃閃發光的箭頭，箭尖的部分正指著那棟八角形的黑色建築物，看來主宰的意思很明顯，就是要我進去這棟建築物就對了。

我努力克服自己對於黑暗的

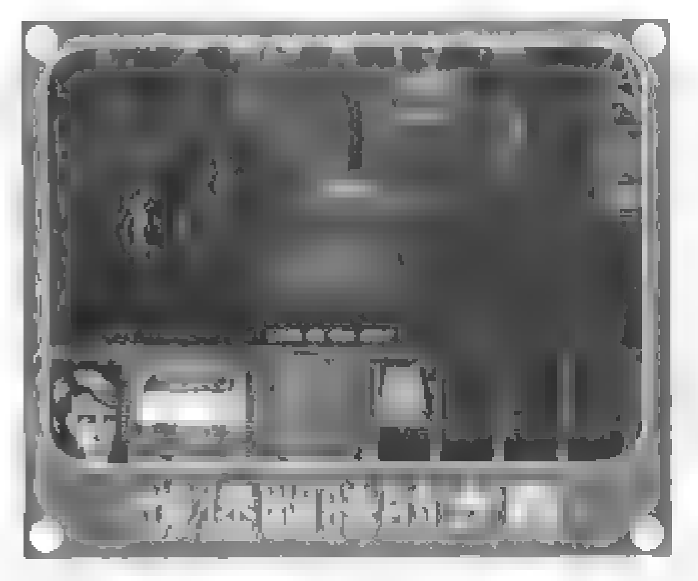
恐懼，走進了這棟建築物，卻發現裡面的佈置跟外表完全沒有辦法聯想在一起，裡面是五個大螢幕，每一個螢幕都顯示出一個不同的景象，而這些景象對我來說都有特殊的意義，只有一個螢幕例外，我開始猜測它們的功用到底是什麼，每一個螢幕旁邊都有一個跟我的手掌大小符合的凹槽，也許這就是整個系統的操作樞鈕，我挑選了那個畫面裡是一座幽暗城堡的螢幕，用力的推了下去，一剎那間我又失去了方向感，完全不知自己身處於何處…

城堡

等到再度恢復意識的時候，我發現自己站在一座森林的邊緣，隱隱約約的可以聽到一陣又一陣淒涼的狼嚎聲，而面前則是一座看起來年代頗為久遠的城堡，只不過特殊的是，整座城堡彷彿被厄運包圍一般的，整座城堡頂上烏雲密布，並且不時有著閃電出現，看起來就像一個恐怖電影的標準場景一樣，不過我還是得硬著頭皮進到城堡裡面，走過那座搖搖晃晃的吊橋的時候，還眞擔心會一不小心就從橋上掉下去，還好我平安的走過了那座看起來已經很久沒有人走過的吊橋，進入了城堡的內部。

城堡大廳

一進入了大廳，我就開始四處打量這一棟城堡，因為在被主宰抓來之前，其實一直希望能夠擁有一座城堡來滿足虛榮心，沒想到在被主宰折磨這麼多年之後竟然還有機會能夠到自己心目中理想的地方來看看，雖然這是主宰特別安排的陷阱，但是對我來說也是值得的。我仔細觀察了這個大廳的佈置，發現負責設計的一定是完全按照著中古歐洲的風格來設計的，牆邊還有一座中古騎士的盔甲，只不過大門的門樞看來是已經壞掉了，原先應該站立的直挺挺的大門現在已經歪斜的倒在一邊，牆上還掛著看起來光是手工就價值連城的掛毯，只不過更讓人驚訝的不是這個掛毯的身價，而是裡面的內容，一幅掛毯上繡的是愛倫穿的非常漂亮的復古式服裝站在水邊，而另外一幅掛毯則是繡著一個穿著閃耀的盔甲，騎在白馬上看起來蓄勢待發的騎士。而這個騎士的臉雖然隔著這麼遠的距離，還是能夠辨認出來，竟然就是我自己 ?! 雖然很多被我的魅力所迷惑的女性都稱我為白馬王子，但是從來沒有想到過，竟然會用這樣的一個模式出現？難道主宰已經清楚的知道我這一百零九年以來一直在偷偷的暗戀著愛倫嗎？不管我把自己的情感隱藏的多麼好，終究他還是發現了嗎？而這一次，主宰是不是會安排在我的面前把一直暗戀著的愛倫給"處理"掉嗎？實在無法繼續想下去主宰所能夠想出來的各種折磨我的方法，在以前這已經證明過太多次了，主宰折磨人的本領遠遠的比所能想像的還要有創造力。為了不要再看到這兩幅提醒我主宰的無情與詭詐的掛毯，我選擇了一個在我左方的房間當作下一個目標。



王者手札

一走進這個房間，我就感覺到一股破敗的皇家的氣勢，雖然已經潦倒不堪，但是這裡仍然有著它應有的氣勢，房間正中央的的是一個巨大的床，上面的擺飾都是以象徵皇家尊貴的的紫色系為主，只不過從床單上面積的灰塵來看，似乎已經有很久沒有人睡過這張床了，我轉過頭去繼續搜尋一切特殊的地方，看到的是一個放滿了藏書的書櫃，隨手從裡面抽取了幾本書，唐吉科德、亞瑟王、柏拉圖的自然論、但丁的神曲、浮士德，通通都是我以前就看過的，回想起其實我小的時候還算是一個相當愛書的書蟲呢！另外一本毫不起眼的札記吸引了我的注意力，把它抽了出來，仔細的閱讀裡面的內容，發現裡面記載了這個城堡的變遷與凋零的故事，城堡的主人娶了一個新娘，而她也是愛倫的後母，這個十分美麗的新娘對於黑魔法非常著迷，但是某一天開始她突然快速的老化，城堡中的人都不知道該怎麼辦才好，而愛倫也在同一個時刻陷入了無邊的沈睡狀態中，深愛著自己女兒的國王急得不知道怎麼辦才好，妻子告訴他這種病得要去到遙遠的地方去取回解藥才行，國王派出了一隊又一隊的士兵，但是卻沒有一隊有任何的回音，而且城堡附近森林的狼群也越來越囂張，著急的國王最後決定由自己出馬來取得解藥，雖然他也沒有把握能夠活著通過城堡前的這一片森林，不過為了女兒的生命還是得試一試。只不過從現在眼前的景況看來，很明顯的這位愛女心切的父親也沒有辦法拿到傳說中的解毒劑，那麼我能嗎？這個疑問不禁開始浮現在我的心頭。我退出了這個充滿了喪女之痛的房間，走到了大廳，選擇了中間的門，走了進去。

沈睡的愛倫

這個房間很明顯的是一個屬於女性的房間，整個房間的感覺非常柔和，床上似乎有一個人在沈睡著，靠近一看，沒想到那個人竟然是愛倫，愛憐著看著她的臉，沒想到她只是暫時性的昏迷

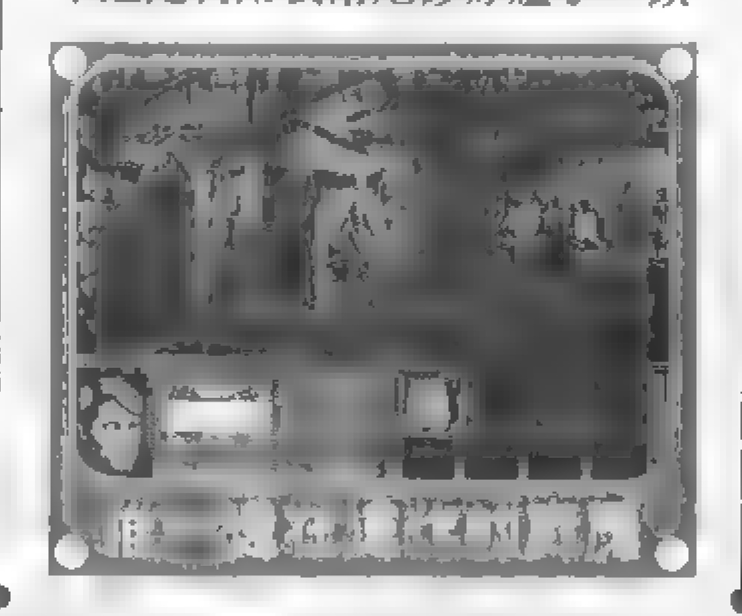
而已，我靠近之後，她又醒了過來，用著有氣無力的聲音說話，她自己也知道這樣的身體狀況可能也沒有辦法再支撐多久了，但是她很確定這樣的奇怪病症跟後母有關係，因為自從她開始一天一天的老化之後，對於依舊美麗的愛倫的敵意也就日漸加深；不過後母因為自己變得醜陋不堪，所以只要愛倫手上有著一面鏡子，後母就不會靠近她，但是這面鏡子現在放在房間裡的梳妝台上，所以她特別要求我去拿回來，我立刻轉身去幫她找這一面鏡子，只不過在梳妝台上遍尋不著，怎麼樣都找不到那面鏡子，我只好失望的回去告訴她這件事情，沒想到她對於這件事情的反應激烈程度遠遠超過我的想像，似乎這不再是單純的一面鏡子，她告訴我這面鏡子除了可以趕走她的後母之外，也可以同時結束她的悲慘命運，要求我一定要找到這一面鏡子。我懷著失望的心情離開了這間房間。

後母的房間

從大廳裡面再挑了最左邊的房間，這大概是目前為止還沒有進去過的寢室吧！一進去那間寢室我立刻猜出這是誰的房間，從裡面整體充滿了詛咒和怨恨的氣氛來看，這間房間肯定是愛倫後母所居住的，跟她的父親剛好相反的是，這間房間裡面完全不具有任何皇家的氣息，有的只是邪魔歪道的佈置，各種有關黑魔法的道具和書籍散置各處，連在房間正中央的那張床都讓人覺得彷彿只要一躺下去就再也沒辦法起來，一股冷氣嗖嗖的吹過了我的身體，不禁打了一個寒顫。地板上的一樣閃閃發光的東西吸引了我的注意力，蹲下來想要把它撿起來，沒想到一不小心就把手給割傷了，我仍然把這片沾了血跡的玻璃碎片收進了口袋中，接下來的工作就是要四處搜索這一間冷氣森森的房間了，我仔細翻閱了書架上的每一本書，發現有許多是牽扯到一些莫名其妙的公式和煉金術的神秘咒語，這些我都沒有辦法了解，除了一本書裡面特別在一段記載下畫了紅線，讓我特別注意這一段的文字內容"瑟加特，一個可以開啓一切種類、形式的鎖的惡魔"也許這一段記載可以在以後的探索中幫助我也說不定，房間中的其他地方則乏善可陳，再加上我一點也不願意在這間房間中多待一分鐘，所以我很快的退出了這個房間。看來這座城堡比我想像的還要大很多，而我的搜尋才剛剛開始呢！

廚房

接著又回到了大廳中，鼻子聞到廚房飄來的陣陣香味，於是我決定向著下方的廚房走去，這次主宰的設計相當徹底，廚房完全是中古歐洲的風味，連正在廚房忙裡忙外的女傭的服飾都完全是同一個風格，為了要找到愛倫的鏡子，我向那個女傭有禮貌的詢問了鏡子的下落，沒想到她一而再，再而三的挑逗我，並且擺明了就是要跟她上床才能夠得到幫助，可是我不能夠對愛倫不忠實，即使是為了幫助她也不可以，所以只好問有沒有其他的地方可以讓我幫忙，以換取她的消息的，她不情不願的指向那座看起來十分老舊的爐子，要求把它修好，我當然照做了，沒想到完成了這項工作之後，才發現她其實根本不知道鏡子到底在哪裡，只不過是利用我幫她修好爐子，以便能夠繼續煮晚餐而已。面對這樣的結果，我也無話可說，現在才知道以前被我玩弄在手掌上的那些人他們心中的想法到底是什麼，只得失望的離開。



邪惡的房間

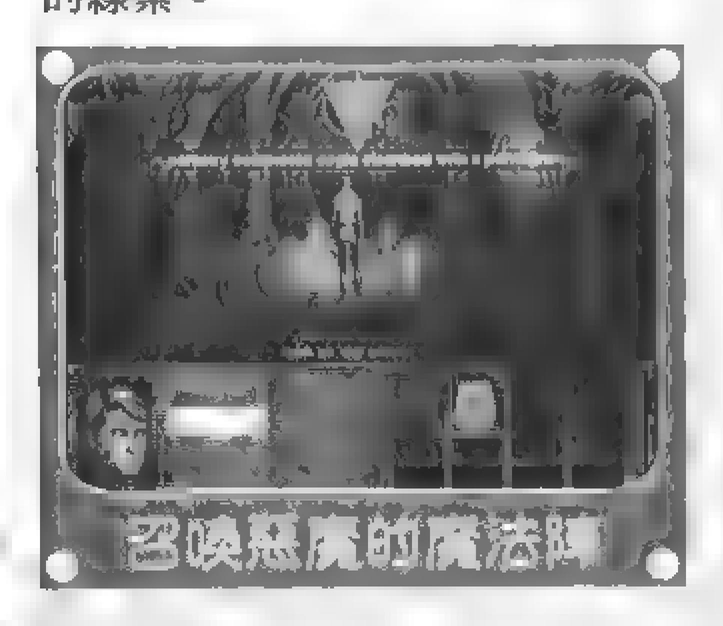
沒想到一出了廚房，我立刻聽到了從某處傳來的聲音，似乎是在討論有關愛倫的身體狀況，從他們的對話中也聽出來，原來愛倫現在的身體狀況是因為受到了詛咒的結果，不過後來的對話提到了需要一個王子來幫助他們打開通往另一個世界的門，不知道這到底是什麼意思？我尋著聲音走向了那個門上有著魔法六芒星的房間。進去一看才發現裡面是個祭壇，只不過有股十分邪惡的氣息，四面站著的不是神像，而是許多許多表情邪惡的石像鬼，但是剛剛聽到的人聲呢？他們剛剛一定還在這裡啊！現在跑哪裡去了？不過發現其中一個石像鬼手上有拿著一個奇怪的雕像，讓我想到另外一個地方很需要這樣的東西，拿了這個雕像，立刻衝了出去，希望還來得及。一走到大廳中，我又再度聽到了令人血液結凍的狼嚎聲，而且似乎越來越近了，看來得趕快把城堡的入口給擋住才行，不然遲早有一天這些嗜血的狼群會衝了進來的，我把手上的這個雕像插入門的樞紐中，充當門栓，先把這個厚重的木門給扶正了再說，門可以關起來了，我還是得找到一個方法把門給擋住才行，看到了牆角那個笨重的盔甲，我用力把它給推倒，正好把進這個城堡的唯一通路給擋住了，至少目前再也不需要擔心狼群的問題了，不過我還是得回到那個祭壇去找到似乎隱藏在幕後的人才行，於是又回到了祭壇去。

在裡面仔細搜索了許久，都一直沒能發現什麼蛛絲馬跡，我只知道剛剛有人在這邊說話，但

是一進去之後就立刻消失了，唯一合理的解釋就是這邊有另外一個出口，但是我卻沒有辦法找到，四處摸索的結果也是一無所獲，直到我無意間觸動了牆壁上的一個燭台，發現它竟然是可以移動的，隨著燭台的動作，原先看似完整的牆壁竟然慢慢的向內縮去，現出了一個完整的通道，它的樓梯通向另一個密室，陰暗的入口似乎在暗示著什麼，但是我沒有其他的選擇，只能硬著頭皮走上了樓梯。

▶ 密室

房間裡面的佈置果然和期待中相去不遠，牆壁上掛著惡魔的頭像，地面上則是一個由蠟燭和粉筆線所構成的五芒星，只不過好像還留了一角沒有完成，而站在魔法陣旁邊的看來就是聞名已久的後母了，果然看起來比實際年齡要蒼老許多倍，我趨前和她交談，沒想到她竟然口口聲聲稱我為王子，說我就是拯救愛倫的唯一希望，只有藉著我的手才能夠達成開啓通往另一個世界的那扇門的儀式，而我所需要做的就是把那鏡子找出來，並且打破它，一面普通的鏡子為什麼會看起來這麼重要，似乎每一個人都想要得到它？後母跟我說這面鏡子並不像表面看起來那麼單純，其實它是具有極大魔法力的一個物品，所以大家都會覬覦這面鏡子。但是目前實在是不知道這面鏡子的下落，只好回到愛倫的房間中，希望能夠找到有關這面鏡子的線索。


召喚惡魔的魔法陣

▶ 愛倫的房間

一踏進房間馬上就被嚇了一跳，竟然有一個身著紅衣的惡魔就這樣憑空出現在眼前，我立刻踏前一步，護住愛倫，大聲的問那個惡魔的來意，它很輕鬆的告訴我目的，它只是來拿取愛倫的靈魂的，這麼純潔的靈魂在魔界可是很值錢的商品，所以它一定得先來在這邊等候這個靈魂，免得被眾多競爭者給奪去了。我只好趨前安慰我那昏睡中的小愛倫，並且告訴她有一個惡魔想要奪取她的靈魂，沒想到她根本不在乎，一心只想要結束眼前似乎無邊無際的煎熬，我只能安慰她，答應她我一定會替她找到這面鏡子。

眼看著城堡裡面的每一處幾乎走遍了，但是就是沒有這面鏡子的任何蹤跡，我感到十分的失望，難道這面鏡子是藏在某個沒有注意到的角落裡嗎？突然我想起了在廚房中有一個上鎖的房間，是我沒有進去過的，也許鏡子就藏在裡面，但是要怎麼樣才能夠打開那個房間呢？想起了那個後母的房間中似乎有提到召喚開鎖的惡魔瑟加特的方法，於是我立刻回去仔細的翻遍了她的書架，除了找到召喚惡魔的方法之外，還找到了那個後母施在愛倫身上的法術咒語，看來這次是我好好報復的機會了！

▶ 後母的房間

立刻衝回後母所在的那個房間，我威脅著會對她施展她在愛倫身上下的魔法，不過她似乎完全不相信我有這樣的能耐，我念出了咒語，她的臉上出現了不可置信的表情之後，就倒在地上睡著了。從她的手上滾出了一截粉筆，剛好是我召喚惡魔所必需要的道具之一，我蹲了下來，把地面上的那個魔法陣完成，隨即跳出了一個面貌猥邃的的惡魔，它聲稱它是主宰身體裡的一部份，只不過主宰也不知道它的存在，所以沒有辦法藉著它的手來傷害我們，它說可以開啓任何的鎖，而也必需要完成一個交易之後才能夠回到它的地方，只不過被召喚來之後，它身上所有的精力幾乎都已經消失殆盡，所以沒有任何的力量，必需要我拿一些"禮物"來交換它的服務才行，我想了想，身上大概只有那片沾滿了我的血液的破玻璃片有資格當作禮物，我拿了出來，它立刻飢渴的把上面的血跡舔的一乾二淨，我要求它幫我把那個女佣的房間門打開，沒想到它立刻就回答已經幫我打開了，我不相信它有這麼大的能力，但是它叫我自己去看看就得了，我當然要自己去實地看看才會相信。

▶ 女佣的門

我輕輕一推那個女佣的門，沒想到真的打開來了，進去搜索了一番，但是就是沒有看到任何有關鏡子的東西，正想要離開的時候，抬頭一看，發現牆上掛著的大掛毯裡面的對象就是剛剛我在愛倫寢室遇到的那隻惡魔，它正在看著手中的一面鏡子！原來這面鏡子是它藏起來的，該死！又被它看似無辜的謊話給徹底的騙了，我得要去找它討回公道才行，不過在這之前還是得回到瑟加特的身邊去請教它一些問題才行。

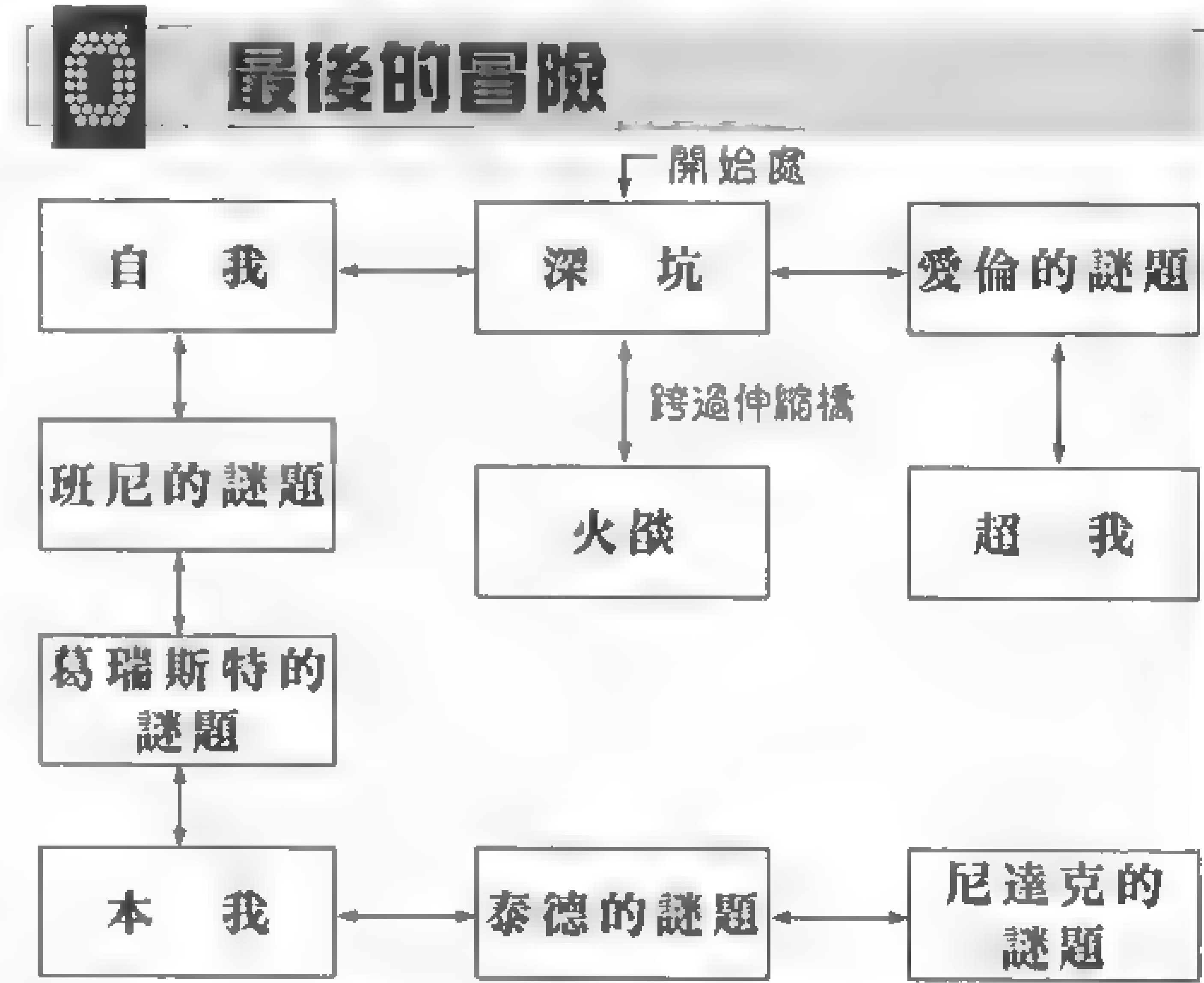
回到了瑟加特被召喚來的魔法陣旁，告訴它女佣的房間的確被打開了，這樣和它訂下的契約也完成了，它可以回到它所屬的魔界去，而不要再搔擾我，但是它說前面的這一件事只是牛刀小試，根本不算是任何挑戰，它得要我奉獻上一個大的祭品之後，才算是完成了我們兩個之間的契約，那也好，也許它可以讓我逃出這個地方，於是要求它幫我打

開通往另外一個世界的門，讓我能夠永遠逃脫主宰的控制，它也爽快的答應了，但是代價則是要犧牲愛倫的靈魂，我質疑難道不能用那個老巫婆的靈魂來交換，但是瑟加特要求必需要用我最珍惜的東西來交換，所以非愛倫的靈魂不可，面臨自由和愛情的兩難，，我開始猶豫了…

愛倫的房間

再度回到愛倫的寢室的時候，面前又出現了讓人驚訝的景象；原來已經十分狹小的寢室中竟然又出現了一個渾身光耀的天使，它剛好站在和那隻惡魔相對立的地方，看起來正好相映成趣，不過我還得先幫愛倫處理她的問題才行，我和那個天使談了談，它也是來這邊接收愛倫的靈魂的，現在神魔兩邊都很可笑的在等待愛倫嚥氣，但是卻互相牽制，天使也一再提醒我小心惡魔的花言巧語，我則是根本不在乎，在主宰的操縱下，這一百零九年根本不是地獄的生活可以比的上的，再也沒有人可以輕易的騙過我了。我再度和惡魔展開交涉，不斷的要求它告訴我鏡子到底藏在什麼地方，看來這個惡魔雖然法力無邊，但是仍然沒有什麼耐心，它被我煩的受不了了，直接告訴我它把這面鏡子藏在一個天使絕對不敢去接近的地方，雖然說得不夠清楚，但是我已經知道了這問題的答案了。直接跑到愛倫父親的書房中，把但丁的神曲打開，果然找到了一面鏡子，因爲答案就是地獄，而神曲就是一本描述地獄遊記的書…我立刻帶著鏡子回到了愛倫的寢室，並且利用那一面鏡子把惡魔給收服在裡面，接著把鏡子交給愛倫，看著她安詳的嚥下最後一口氣，天使告訴我現在愛倫已經平安的前往天國了，我不必再爲她而感到擔心了。看著手上這面法力強大的鏡子，我突然知道該怎麼處理它了，把它帶到瑟加特所在的魔法陣中，並且用力的把它摔破，現在再也沒有人可以利用這面鏡子的力量了！我看著瑟加特和那個惡魔在魔法陣裡面爭吵，有著隔岸觀火的樂趣，但是突然間，瑟加特轉過頭來對我說：「不要擔心，我仍然會完成我們之間的契約的！」眼前白光一閃，突然發現自己身在一個荒涼無比的大平原上，看來四處都死氣沈沈，完全沒有一絲生氣，耳邊傳來瑟加特的聲音：「這就是你們人類舊日居住的地球表面，現在就只剩下這些廢墟和死亡的氣息了…」，眼前一黑，我知道主宰的遊戲再度結束了，我又得成爲它的玩物…

最後的冒險



在我們之中的每一個人都經過了一段主宰再度精心設計的旅程之後，我們又回到了舊日的牢籠之中，但是這次不同的是，突然有了兩個自稱爲主宰體內分身的傢伙出現，這次聲稱主宰因爲他們的介入而露出了前所未有的弱點，只要我們其中有人肯放棄自己的肉體，變成電腦病毒的形式，就有機會可以摧毀主宰這個自大的電腦，於是尼達克自告奮勇的前往了。（這裡其實每一個角色都可以進行最後的冒險，只不過尼達克的歷程是最簡單的一個。）

一開始尼達克就出現在一個大深坑的旁邊，使用面前的電腦，並且輸入西元一九四五年，得到了相關的資訊之後，選擇「延伸橋面」，之後走過那座橋。到了下一個畫面，使用「召喚的圖騰」，並且找來瑟加特，和它展開一連串的對話，它會要求你給它「熵的圖騰」，拒絕它，但是當它要求你使用「憐憫的圖騰」的時候，第一次你得先拒絕它，第二次就直接使用「憐憫的圖騰」， 接下來照著地圖走到本我（ EGO ）的地方，和它展開一連串的對話之後，在它身上使用「原諒的圖騰」，將這個部分關閉，之後繼續走到超我的地方，和它展開一連串對話之後，使用「清晰的圖騰」在超我身上，有效的關閉它。接下來走到「自我」的地方和它對話之後，使用「憐憫的圖騰」在它的身上。接下來再走回一開始的地方，走到一開始的深坑處，渡過那一座橋，接著使用「熵的圖騰」。接下來你就可以看到結局了。

完結篇

/Lucifer

九號星站

STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER

聯邦外交使節班尼克個人日誌

星曆 48967.3

在完成了聯邦派任的外交斡旋任務之後，我急急的從珈瑪象限趕往九號星站，因為我收到了一個緊急的通知：聯邦現任最偉大的外交官卡力格（ Karrig ），竟然指名要我當他的助理；這還眞奇怪，以前一直認為他對我的資歷不大引以為然呢！不過既然有了這個機會，我當然不會放過。意想不到的事卻發生了，當我即將進入通往九號星站的蟲洞時，遭到了來路不明的無人戰機的攻擊，盡力閃躲之下，機體仍然嚴重受損，所幸仍然在千鈞一髮之間穿過了蟲洞，迫降在九號星站上，開始了一段驚人的冒險。

緊急修復程序

迫降之後，我的艙門卡住了，星站的安全官奧多（ Odo ）直



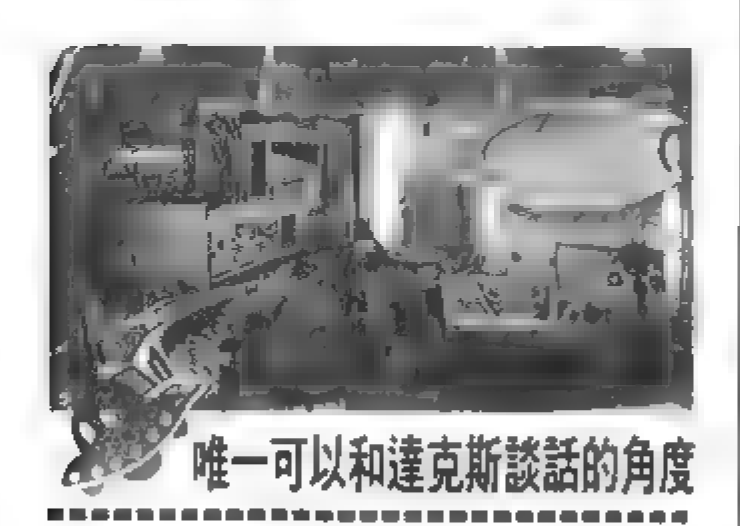
太空站中的安全官

接從艙門的縫隙中穿了過來，這也是我和這位變形人第一次的會面，他隨即告訴我，由於船上的輪機系統失靈，所以高溫的電漿沒有辦法排出，如果再拖延下去會導致強烈的爆炸，危及到整個星站的安全，所以必需在時限內手動修復這個系統，我立刻轉身過去，打開了輪機系統的面板之後，開始進行緊急的修復程序。首先我按下了電漿排放鈕，讓高溫的電漿能夠無害的彈射出去，控制面板上有三處燒燬的地方，而備用零件則都在左邊，先將 MONTORING SYSYTEM 的零件推放至左下角處，替換掉原先燒燬的元件，接著依樣畫葫蘆的把中間上方的PLASMA INJECTOR 和左下方的 REACTON INJECTOR 通通替換好，接著自動安全系統恢復正常，我則被傳送到星站的控制中心（ OPS ）去。

控制中心

在和指揮官西斯科（ SISKO ）討論了目前的狀況之後，才知道比我想像的要糟糕了很多，目前九號星站正面臨著大規模離子風暴的襲擊，不但通訊、偵測受阻，連站上的大部分人員都已經疏散，只剩下保持星站運作最基本的人員，而且，襲擊我的無人戰機目前也正在站外集結當中，看來發動攻擊只是遲早的事，更糟糕的是因為目前仍然不能確定西西安（ SCYTHIANS ）人的意圖，連他們是否和這些無人戰機有關都不清楚（這邊要注意一

點，在和科學官達克斯（ DAX ）說話的時候只有某一個角度能



唯一可以和達克斯談話的角度

成功，也就是可以看到她背後馬尾巴的那個角度才行）。正討論到一半，突然這些無人戰機快速的發動了攻擊，由於我以往受過武器操作的訓練，所以在這個時候也派上了用場，成功的擊退了這些進犯的攻擊者，但是科學官達克斯（ DAX ）分析的結果，發現這些無人戰機只是在利用小規模的攻擊來換取寶貴的作戰資料，也就是說，這次戰鬥只是一次偵查任務罷了，眞正的總攻擊也許很快的就要展開，我們只能在那之前儘快的和西西安人取得聯絡才行。由於剛剛的作戰造成了星站系統的損壞，所以高速電梯（ TURBOLIFT ）也出了一些問題，通往居住區的電梯被封鎖了， 所以我只能從下層商業區（ LOWER PROMENADE ）前往。

下層商業區

到了下層商業區後，我大概觀察了一下地形（從電梯一出來後左轉，前進五步的地方右邊是安全官奧多的辦公室，再走三步右方則是通往居住區的走道），在詢問了電腦卡力格目前的位置之後，立刻前往他的房間，我走進了層層氣鎖門的走道，向右轉之後，站在卡力格的房間，一個灰色的大門前面，按下了訪客鈴，但是房中的卡力格大使並沒有任何的反應，由於這是個緊急狀



通往居住區的走道

況，所以我試圖操控安全系統，但是電腦告訴我只有安全官握有超操密碼，所以立即回到奧多的辦公室，希望他能夠一起去探查到底發生了什麼事，奧多利用站上舊有的呼叫系統試圖要叫醒卡力格，但是仍然沒有反應，奧多眼看事態嚴重，準備要跟我一起前往一探究竟，但是這時候姬拉（ KYRA ）中校則要求奧多前往調查該處所發生的奇怪物品失蹤事件，所以奧多把超控密碼告訴我之後就離開了。利用超控密碼打開了房門之後，發現房中一片混亂，整個房間似乎經過了十分嚴密的搜索，直覺告訴我大事不妙了，果然再走幾步之後，發現了卡力格不成人形的屍體，正好奧多這個時候也進來了，經過他檢查的結果，發現卡力格是受到一種十分罕見的分子破壞槍的攻擊，這種武器會將受害者身上細胞的分子結構全部破壞，受害者的狀況就像眼前一樣，是〝溶化〞掉的，由於沒有辦法確定眞正的遇害時間，所以連凶手是不是仍然待在星站中都沒有辦法確定，只好先下令將所有的對外管道全部封鎖，希望能夠找到眞正的凶手，而且現場唯一留下來的證物，卡力格的私人日誌又遭到



一片混亂的卡力格房間

了很嚴重的破壞，所以更讓這件謀殺案的動機十分撲朔迷離。最後奧多留下來繼續調查，而我則前往控制中心，看來指揮官有些話要跟我討論。

控制中心

西斯科告訴我目前的主要困境之一是沒有辦法和西西安人溝通，也因此對於這些無人戰機幾乎是一無所知，但是西西安人對於語言的概念又十分的特殊，以致於雖然有了萬能翻譯機，仍然沒有辦法直接和他們溝通，所以西斯科將我暫時提拔爲聯邦代理大使，替代以故卡力格的職位，我很高興的接受了這項擢升，由於以前也受過專業的安全訓練，所以自願幫助奧多調查這樁謀殺案，西斯科交給我一把光束槍，希望能靠著它來保護自己。接著我和科學官達克斯討論了有關這些無人戰機入侵的事情，她表示目前的狀況越來越不樂觀，蟲洞裡面又開始出現了一批接一批的無人戰機，由於前一次的攻擊已經大概探知了太空站的弱點，所以這些後來出現的敵人比上次的要更加難以對付，目前他們環繞在太空站周圍的軌道上，很明顯的只是在等待新的一波攻擊，而根據她的估計，照著這樣的速率繼續下去，下一波的攻擊大約一個小時之後就會展開，所以我們剩下的時間並不多了，看來我得加緊腳步才行。在科學官背後的電腦中，也讀取到了當初卡力格跟太空站聯絡的通訊副本，裡面擁有一些相當寶貴的資料，西西安人是他當初在西西安星系中的四號行星軌道上發現的，他們居住在環繞星球的巨大太空站中，是個自給自足的民族，雖然在溝通上有著極度的困難，但是卡力格仍然邀請他們到九號星站來進

行非正式的協商與會談，他也特別強調了，由於溝通上的問題，除非有緊急的狀況，否則在他出現以前，不可以跟西西安人有任何的接觸，通訊中並且提到了他攜帶回來了一些極爲寶貴的物品，爲了安全的理由並沒有在公開的頻道上提及這件事，也許這就是使他喪命的原因也說不定…



控制中心

上層商業區

爲了多打聽一些消息，我開始在太空站裡面四處探訪，在上層商業區（UPPER PROMENADE）中我發現了一位有趣的巴久（BAJOR）女人（她的位置在上層商業區的盡頭），我和她大致的聊了一下，發現她原來就是那艘來不及離開的運輸船的成員之一，從她的口中我也得知了巴久星人對於所謂的警告者（HARBIGER）的傳說，而且她也聲稱太空站上當年遭到卡達西恩（CARDASSIAN）人虐殺的巴久人幽靈又開始出現，在太空站上四處肆虐，以一個外交使節的基本常識，我很了解巴久人對於神話傳說的重視性，所以也沒有當面對她的一派胡言表示出任何的不信任，只是點頭笑笑就算了。接著又前往夸克的酒吧（上層商業區電梯一出來左轉，兩步，左轉進入夸克的酒吧），這邊是他的全像套房（HOLOSUITE）的地方，但是因爲我目前沒有任何的信用額度，所以也不能使用裡面的任何設施，更別提那些"特別"的節目了。我從裡面的樓梯走下樓，很驚訝的發現夸克竟然不在他一向引以爲傲的的酒吧中，這倒是很讓人感到新鮮。但是吧台裡面還是有一名女子在看店，我走向前和她聊了起來，希望能夠得到任何有關於這一段時間中發生的事情的線索。這名女子是個負責操縱賭場中輪盤的服務生，從賭場上她也聽到了很多奇怪的傳言，像夸克最近和紅色和藍色的來克先（LYKOTIAN）人在商討一筆大生意，並且聲稱最近將有一批貨從珈瑪象限象限抵達。後來很明顯的這筆生意已經出了一些差錯，夸克在得知卡力格大使已經被殺後，害怕的躲了起來，似乎是怕被殺害卡力格的凶手給解決掉，目前沒有人知道他躲在哪裡。告訴我這麼多消息之後，她也表示，由於對於我們現在所居住的阿爾發象限感到十分的失望，所以希望能夠有機會在那裡定居，我答應盡力而爲，臨別前她給了我一些信用額度，讓我可以使用樓上的全像套房。進去大概的觀摩了一下，發現都是一些模擬戰鬥的程式，也許將來有需要的時候會再來這裡練習，我隨後也離開了這空無一人的酒吧。

第一次的溝通

我決定現在是到了有必要和西西安人當面溝通的時候了，通往停泊口的高速電梯也損壞了，所以我只好繞遠路，從居住區穿過貨艙區，再接著走到停泊口，這可眞是一段很遠的路啊！在路上有些門會無緣無故的自己打開，我想大概是太空站遭受的攻擊的後遺症，所以也沒有怎麼放在心上，但是想起來那個巴久星人繪聲繪影的鬼故事，也不免感到一陣寒意。幸好終於抵達了西西安人的船艦停泊口，和門口守衛的安全士官亞若交談了一下，發現在他們得知卡力格死掉之後，有一個叫做龍（RHOON）的外星人曾經兩次試圖和外界溝通，可是他們使用語言的方法十分奇怪，可以說是惜字如金，唯一聽見的只有兩個字"聯盟"和"危險"，這更加加深了我要和他們成功溝通的決心。我命令亞若打開了氣鎖門，發現了那兩名外星人剛好在裡面等待，所以就第一次嘗試著要和他們溝通，果然和他們溝通是一個頗爲艱鉅的任務



著急的西安安人

，我只能從他們的言語中隱約猜出來，攻擊我們的無人戰機非常的危險，並且是由一個叫做碉堡（CITADEL）的地方製造出來的，其中那名看來地位比較低的外星人龍，甚至嘗試著要指出碉堡的位置給我看，但是卻多次的被旁邊那一名外星人喝斥，最後那扇厚重的氣鎖門就轟然一聲在我的眼前關上，實在是一個非常難堪的經驗。而這個時候達克斯正好通知我回到控制中心去幫助她解譯卡力格遭人破壞的私人日誌，我樂得趕快轉移大家的注意力，飛也似的奔回控制中心去。

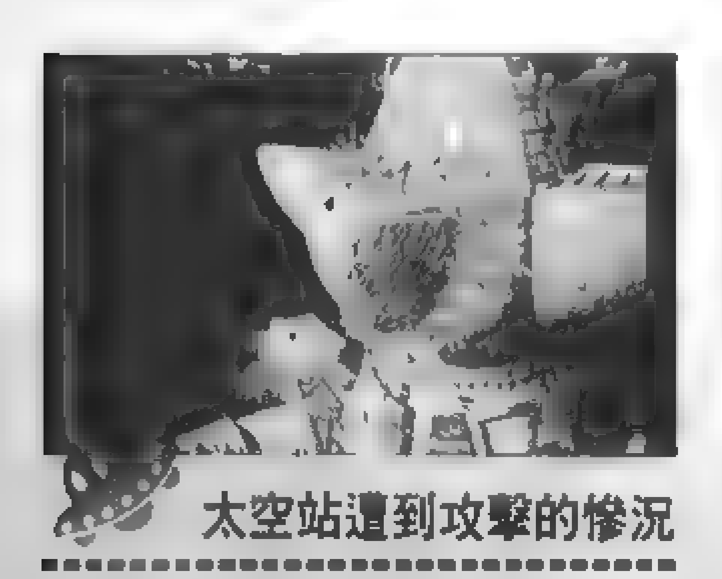
外交官日誌

達克斯跟我說，這個私人日誌的內容也許包含了和西西安人溝通的重要關鍵，還有卡力格被人謀殺的動機可能也在裡面，所以我一定得要成功的破解這份日誌的內容才行，當這份密碼鎖一拿到手上的時候，我起初也被複

雜性嚇了一跳，後來仔細思考之後才發現其實原理很簡單，每一個顏色代表的是一種語言中的某一個字，雖然我不是每一種語言都精通，但還是有電腦的幫忙，可以幫我翻出這些語句來，先按下了上面的發音鈕之後，再使用下方的的電腦來翻譯，就可以了



解每一個字的意義，他們分別是黃色： MANY ，藍色： ARGUING ，綠色： IS ，紅色： VOICES ，紫色： PEACE ，我也想起來卡力格常常掛在嘴邊的一句話，不說話的外交官才是最危險的外交官，會議就算陷入爭吵都比冷戰要好的多，再加上照著英語的文法來說，我只有幾種組合可以使用，所以我就組成了下面的句子： PEACE IS MANY VOICES ARGUING 。顏色的順序是紫綠黃紅藍。（要交換顏色只須把選擇兩個顏色，他們就會互相交換過來）就輕易的打開了卡力格前大使的私人日誌。（接下來就眞的是一段非常非常難熬的過程了）我很努力的把每一段日誌內容都聽完，雖然有些部分雜訊非常的多，幾乎沒有辦法理解，但是我還是勉強辨認出幾段的內容，正要和達克斯討論的時



太空站遭到攻擊的慘況

候，姬拉中校和指揮官爲了是否要現在主動攻擊外面的無人戰機而爭吵，達克斯怕如果貿然攻擊的結果會造成下一波攻擊的時候無人戰機會變得更爲強悍，而我也支持她的說法，不過指揮官還是爲了可能發生的事情做準備，他命令達克斯先在全像套房中做好模擬的準備，以備萬一之需。接著我和達克斯一起聽了日誌裡面關鍵的幾段內容，達克斯和我分析的結果發現了兩個重要的地方，第一個是卡力格表示，由於西西安人對於語言的節省極端的重視，所以和他們溝通的時候也最好以一到兩個字來應對，最多不超過三個字，免得讓他們感覺被侵犯。而另外一個重要的事情就是，卡力格的日誌裡面曾經提到了有關他帶回來了七個對聯邦極端重要的物品，而這個物品可能會對聯邦的科技造成莫大的進展，但是在搜索卡力格的私人物品中，並沒有發現這些東西，很明顯的是被偷去了，現在我們幾乎已經可以確定卡力格被殺的原因了，所以達克斯要我去告訴安全官奧多，我也順便要趕去和西西安人繼續溝通。

前往西西安人船艦的路上

我趕到奧多的辦公室的時候，發現他並不在那裡，於是就問電腦他目前的位置，回答他正在貨艙區，正好也在前往停泊口的路上，我走到了居住區的時候，剛好遇到姬拉中校正在修理高速電梯，我進去聊了一下，她對於最近發生的許多奇怪的事情感到擔憂，像是門會自動開關，明明沒有人卻聽到交談的聲音等等，她也提到了巴久人的傳說中有關所謂的 HARBINGER 的傳說，也許跟這一次的事件有關，在她修好了這個地方的高速電梯之後，我向她說了聲謝，並且繼續往貨艙區前進。到了貨艙區之後，我還在擔心這麼大的地方要怎麼樣才能找的到奧多，沒想到我馬上就聽到奧多對某些人下最後通牒的聲音，我向著聲音的來源走去，卻發現一個藍色的來克先人拿著武器指著我，我立刻拔槍還擊，當場就擊倒了其中一個，我接著在貨艙區的深處又找到了奧多和另外一個來克先人，當下二話不說，我也馬上給了他一槍。



協助奧多逮捕凶手

奧多十分感謝我的幫助，我和他大致討論的一下案情，我以爲他們倆個就是殺害卡力格的凶手；但是奧多表示還有許多不合理的地方，不能夠驟下定論，也許凶手另有其人也說不定，只可以確定的是，藍色和紅色的來克先人的確都和這次的事件有關，只不過涉入的程度或多或少而已。在奧多把自己和這兩個人傳送到安全室去之後，我則繼續前往西西安人的船艦停泊口。

我再度試著艱難的和西西安人溝通，結果只勉強得知碉堡對他們來說是一個禁忌，不能在外人面前提及，似乎是曾經有一個名叫哈爲克的軍閥，窮兵黷武的結果是反而自取滅亡，龍也表示很快的這些無人戰機即將要摧毀星站，但是他也隱約的說出了，似乎有些方法可以讓無人戰機的偵測器失效，有關某種粒子的力量，但是西西安人領袖的態度十分奇怪，似乎一直隱藏著一些內幕不肯透露，最後並且態度強硬的關上了門，我只好回到控制中心再和指揮官西斯科商談，一方

面我要求達克斯針對西西安人所提到的特殊粒子進行研究，也許這可以增加我們本來非常少的生存希望。西斯科和奧多藉著手頭的資料研判發現，由於一艘老舊的船隻在離子風暴來臨之前因爲機器受損，所以又回到了太空站上，也因此殺卡力格的凶手應該還在太空站上，但是似乎不是那些已經就逮的藍色來克先人，只不過目前也不知道確實的狀況到底如何，而指揮官爲了太空站的安全，決定啓動防堵入侵者的措施。同時達克斯也報告了太空站上一些生命讀數異常的狀況，電腦表示是卡達西恩鼠肆虐的結果，但是也沒有確定的答案。在臨走前我又被叫了回去，因爲奧多已經完成了在卡力格大使房內的殘留遺傳基因掃描，結果發現總共有六個不同的來克先人和一個人類女性，很明顯的目前唯一可能的嫌犯是之前我遇到的那個賭場女郎，而奧多也接到夸克的通報，於是我們一起前往夸克的酒吧，一探究竟。

到了那邊，我沒有看見那個賭場女郎的蹤跡，但是卻意外的聽到了奧多和夸克之間的對話，沒想到夸克掉的東西竟然是一把可以通過任何安全警戒措施的鑰匙，這下子狀況嚴重了，也就是說我們眼前的殺人凶手還可以在我們設下的天羅地網的警戒措施中來去自如，奧多立刻下令加強所有的警戒措施，這個時候把守西西安人的停泊口的安全士官卻又通知我西西安人一直想要離開氣鎖門，請我立刻過去解決這個問題，我當然立刻趕了過去，等到我到了的時候，西西安人龍已經衝出了氣鎖門，並且大聲叫喊著宣示者（ HARBINGER ）已經到了，從他的談話中似乎可以推測出來，他好像也知道卡力格的凶手是誰，就當他似乎要說出口的時候，突然之間安全士官亞若被不知從何處出現的紅色來克先人給抓住了，兩人一陣掙扎之後，亞若壯烈成仁，但是來克先人也被擊倒在地，我從他的手上取下了一個十分特殊的裝置，似乎跟這些外星可以隱身讓我們看不見有關，接著全星站也因爲亞若的身亡而進入了最高的警戒狀態，所有的高速電梯全部都封閉，而通訊系統也開始儘量避免使用，我手上的這個裝置會發出聲響，似乎隨著其他隱身的外星人越靠近，聲響就越來越急促，靠著這個裝置的幫助，我成功的在卡力格的房間，和低層商業區的房間、夸克的酒吧、和其他的地方成功的擊倒了這些紅色的來克先人。接著我被傳送回控制中心


倒地的來克先人

，西斯科告訴我準備進行對於環繞太空站的那些無人戰機的攻擊，所以叫我直接去夸克的全像套房中和姬拉中校會合，希望在出發前做好有關的模擬和準備。我到了夸克的二樓全像套房後，發現那個熱心的西西安人龍也來到了這個地方，似乎一直堅持著要使用全像套房來讓我們看看他口中所謂的碉堡，我好不容易才說服夸克免費的讓他使用全像套房，之後又進去裡面和姬拉中校會合，開始準備對那些無人戰機發動總攻擊的模擬預演，沒想到龍中途切入程式，把整個程式改變爲模擬攻擊製造無人戰機的碉堡的過程，至此我們才真正的了解他的意思；原來他是希望我們能夠直接斷根，把生產無人戰機的工廠給摧毀，這次龍還跟著告訴我們有關他們種族的過去歷史


太空站

碉堡探險

但是接著所謂的象徵最後攻擊的大型戰艦出現了，我立刻和姬拉中校駕著哈德遜號出擊，在打擊了這些無人戰機之後，那艘戰艦準備要逃回蟲洞的另外一邊，我和姬拉中校當場就把它給擊毀（只要打爆它背面身體中央發光的部位就可以了），讓它沒有機會可以回去碉堡把我們的作戰方式洩漏，隨即爲了爭取時間，我們立刻搭乘西西安人的母船，前往碉堡的所在地，接著我再度發揮高度的戰鬥技巧，讓哈德遜號成功的進入了碉堡的內部，但是我們的眼前出現了一艘巨大無比的戰艦，也就是第三波會將九號星站徹底摧毀的攻擊，我們本來想要將這個消息報告回母艦，隨即卻被擊落，我們是靠著姬拉中校高超的駕駛技術才勉強降落在基地的內部。姬拉中校也因爲這一次的迫降而受了重傷，我將她放在時間靜滯力場中，希望能夠把她傳送回母艦上獲得良好的醫療，但是船上的電腦卻告訴我能源不足，要我自己手動調整船上的能源線路圖（這個謎題的關鍵就是在中間那個沒有方向的輸送管，能源流可以在上交叉，其他的地方則不行，你必需要規劃出一條路徑，可以讓每一個同色的能源送到同色的接收管上，而且不能夠交叉。）雖然我把能源修好了但是電腦又說沒有辦法鎖


受傷之前的姬拉中校

定目標，看來我只有進到碉堡內部好好的冒險一番了。我從船底的一個破洞走了出去，眼前的一道大門卻沒有辦法打開（有些攻略上說這個門可以打開是錯誤的），於是我只好從機鼻右上角的空隙鑽了過去，到了另外一個裝置的前面，使用這個裝置之後，我再轉過身來，就進入了一個碩大無比的迷宮。這個迷宮中總共有三件事情要完成，有兩個第一層的發電機要你去開動，這個時候第一層還有另外一個走不出去的死巷，暫時還沒有作用。在兩個發電機都開啓了之後，你必需要到最高層的一個主控室去，把裡面的謎題解開（裡面總共有八個按鈕，請照著粉紅、黃、藍、綠的順序依次按下成對的按鈕，這樣就可以打開第一層那個死巷中的力場，別問我爲什麼，試出來的。）接著你必需要走到原先那個死巷的地方，你會發現原來走不過去的地方已經可以通過了。（路上你必需要一路攻擊那些該死的機器人。迷宮實在太大了，筆者也不知道要怎麼樣畫下地圖來，所以就麻煩各位自己走走看了。）你可以從那個地方進到碉堡更內部的地方。

最後的任務

在哪裡你可以發現一個通訊室（內部有很多奇奇怪怪的螢幕的房間），在那裡你可以和奧多取得聯絡，他希望你能夠先將姬拉中校傳送回去，於是（又要經過一大段亂七八糟的迷宮），千里迢迢的回到了船上之後，利用船上的電腦將姬拉中校傳送回去，接著傳送器卻燒壞了，我只好回去繼續我的冒險，這次不需要再繞遠遠的一大段路了，原先船旁邊那個無法打開的門已經打開了，你可以從此處直接回到原先的房間中，在那邊大致探勘了一下之後，你會發現有一座一定要兩個人合作才能打開的能量橋，正愁沒有人可以幫忙的時候，沒想到在附近的房間中卻意外的找到了夸克，我當然沒有時間去計較他到底爲什麼會出現在這裡，要求他去幫我打開那座橋樑，讓我能夠渡過這座橋樑到對岸去，他勉強照做了，到達了對岸之後，一個一個房間的搜索，發現了一個通往樓上的樓梯，樓梯上是整個碉堡所有功能的主控站，我藉著那裡的功能和一個負責生產船隻的虛擬人物對談（千萬小心別惹他生氣），得知了那艘大型戰艦的生產過程已經快要完成了，我靈機一動，命令他替我建造一艘逃亡用，速度快，體積小的船隻，名叫做黃蜂（ HORNET ），從他的口中得知似乎還有兩個其他功能的虛擬人物，但是他堅持要有密碼才能夠讓我接觸其他兩個全像人物，無奈之下，只得再度回到通訊室，希望能夠從龍的口中得知這所謂的密碼，沒想到他簡單的讓我有點失望，回去之後我和負責整體功能的 SYR 對話，我試圖說服他，他以爲滅絕已久的子民事實上還存在的，不過口說無憑，我只得再風塵僕僕的跑回通訊室中，把通訊切換到主控室來（請找到門口對應的符號按下去即可），接著 SYR 得知了自己保護已久的子民竟然還存活在宇宙中，感到十分的快慰，他認爲自己的責任已經盡到了，所以想要關閉整個碉堡，但是卻沒想到負責戰略的哈爲克（ HAVIK ）已經控制了整個主程式，並且他拒絕停止入侵行動，我直接和哈爲克對話的結果，發現他拒絕接受一切的口述命令，並且聲稱只有當初建造他的軍閥才能夠關掉他（而他也是依照著當初那位軍閥的形象建造的），這個時候夸克又派上用場了，我回去找到夸克，並且說服他把手上帶著的那個隱形裝置交給我，因爲那個裝置中有一個功能是鏡像投射，可以完全的複製眼前所見的景象，這不正是我需要的嗎 ?! 我立刻把那個功能打開，並且回去要求哈爲克將程式關閉，免得碉堡再度造成任何的毀滅，即使是狂妄的哈爲克也不敵程式本身預定的設計，他也只好乖乖的把自己的程式洗掉。這個時候善良的 SYR 才可以接手，但是他卻表示復仇女神號（ NEMESIS ）已經發射出去了，沒有別的辦法可以把他呼叫回來，所以接下來的任務就只有交給我啦！駕著聯邦最精銳的 DEFIANT 號，我成功的擊落了復仇女神號（弱點也是一樣的在肚子上的發亮球體上），再度的拯救了這個宇宙！





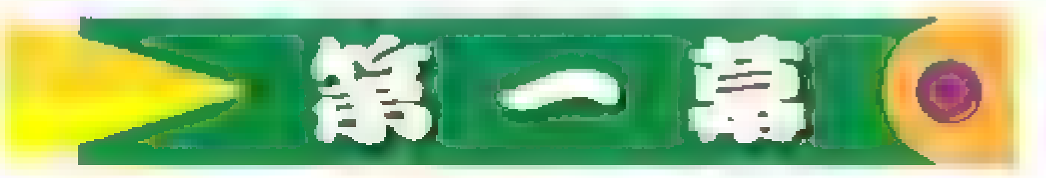


凶兆這個遊戲比較特殊的一點是：在這個遊戲中的可能凶手有四個人，每次你開始新遊戲的時候，程式本身會替你隨機決定一個劇情，而眞正的劇情分歧則會在第三幕的時候才開始，玩者不必在太過前面的地方擔心劇情不同的問題，遊戲中也有一些解謎和戰鬥場面可以透過某些密碼跳過，這些密碼也都會在攻略中出現。由於遊戲是採取順序進行的方式，所以劇情如果沒有辦法照著攻略中所述的進展，那麼請仔細的回頭再看一遍看看是否有什麼對話遺漏了或是謎題沒有解開，所以才會導致劇情的中斷。還有，如果你不喜歡四處可見的鮮血和恐怖的氣氛，你可能不會得到太大的樂趣，如果你正好是喜歡追求刺激的人，那麼請開始你的歷險吧！

一開始的劇情簡介結束後，你會知道開膛手傑克又再度出擊了，而身爲一個虛擬先鋒報的記者，當然得要對這個案件做一些深入的調查，和在現場攝影的技師談話，接著和脾氣奇壞的邁格那（VINCENT MAGNOTTA）警官談話，他會在你的面前摔破一個杯子，使用你的 WAC 把這個破杯子的影像掃描進去你的資料庫，接著你會接到一段凱薩琳（CATHERINE POWELL）的網路訊息，她告訴你她即將在開膛手傑克的案子上有重大突破，叫你等著聽她的好消息。接著你得要把在 WAC 資料庫中的那個破碎杯子的影像還原，滑鼠左鍵可以拉動碎片，右鍵則可以旋轉它，完成這個杯子的復原之後（提示：杯子的把手在右手邊），你可以知道杯子上原先寫著〝SALISBURY〞這個字。接著前往報社的辦公室（NEWSROOM），一直跟你保持聯繫的開膛手傳送給你一個訊息，警告你不要像凱薩琳一樣…不需要太多的暗示，你就可以知道凱薩琳這次有了大麻煩了，飛快的越過塞車的曼哈頓區，到了凱薩琳的公寓，幸好沒有發現像其他案子一樣的遍地血跡，但是隨即凱薩琳搖搖晃晃的走進她的公寓，口中只說出了〝開膛手〞就倒地不起了。這下子可好，不但你最得力的助手、女友成了開膛手的受害者，連你自己也變成嫌疑最大的犯人之一，這就是遊戲的序幕，接下來才正式的進入第一幕。好戲才開始呢！

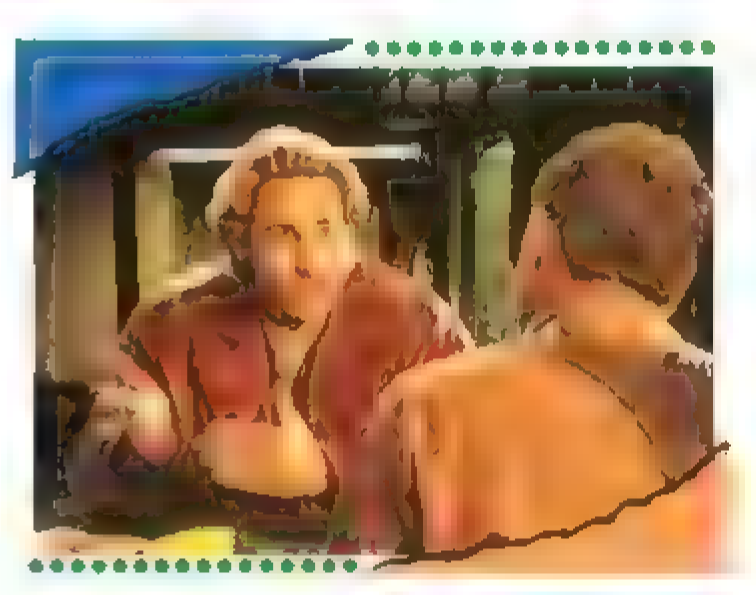


重要的消息來源



第一幕

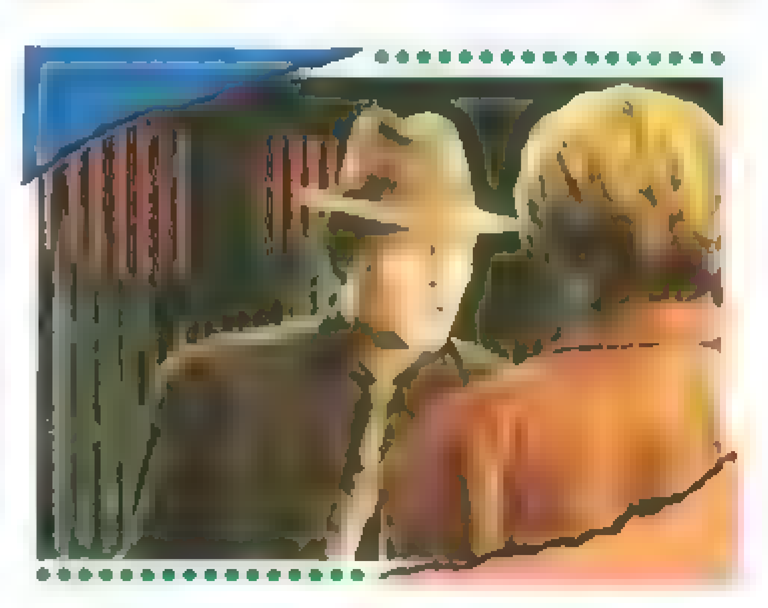
第一幕一開始，你會出現在警察局，先和門口值班的警員好好的聊一聊，你會知道邁格那不但以他的壞脾氣出名，同時他



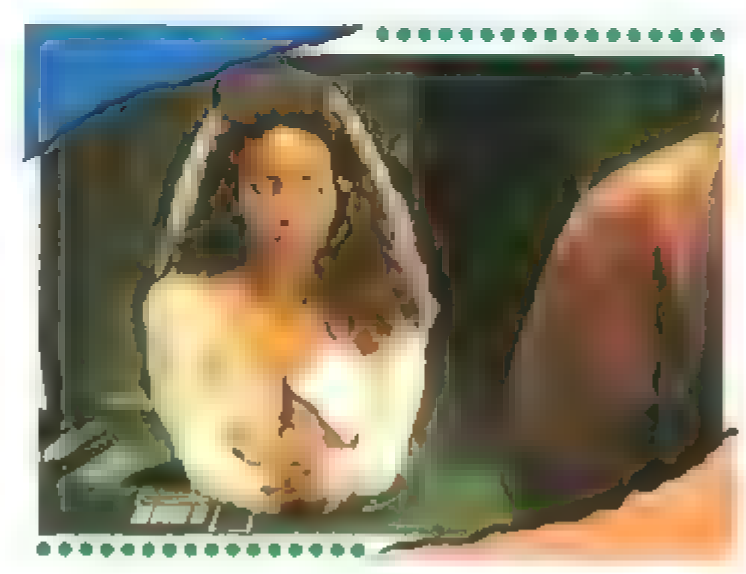
門口值班的警員

對待證物的態度也是同樣的惡名昭彰，更糟糕的是，連那個在犯罪現場搜證的技師都因爲受不了這個案子對精神上的打擊而到別的州休假去了，看來得另想辦法來挖掘新聞了，唯一的收穫是至少知道了這個受害人當時在虛擬圖書館裡面調取的資料還沒有被銷毀。接著走到證物保管室，和裡面的警員交談，你會發現沒有任何辦法可以取得凱薩琳的私人物品，即使是極爲關鍵的私人 WAC 也是一樣，看來得去找邁格那好好的談一談了。

一進去他的辦公室，正好裡面沒有人，順手拿出了自己的 WAC 把桌面上的兩份文件通通掃進資料庫裡，也許以後會派得上用場，比較讓人好奇的是，其中一份文件提到了漢彌頓．威福的謀殺案，這件案子快要發生了一個多月了，邁格那會把它調出來翻閱絕對不是偶然，也許可以從這個上面著手得到一些新的線索。正想要再翻翻看桌面上是不是有其他的資料的時候，邁格那剛好闖了進來，從他口中得知了一些有關於凱薩琳的和漢彌頓謀殺案的資料，雖然他不肯鬆口，但是至少知道他手中握有這些證據，唉！自從政府有了那個天殺的賞金制度之後，警探們都深怕到手的賞金會飛走，所以都越來越守口如瓶了！接著我就立刻就趕到醫療中心（ TIBECCA CENTER ），和門口性感接待員好好的聊了一下，眞可惜我是個忠實的男人，不喜歡偷腥，尤其是在女友有難的時候，不然…。



壞脾氣的警探邁格那

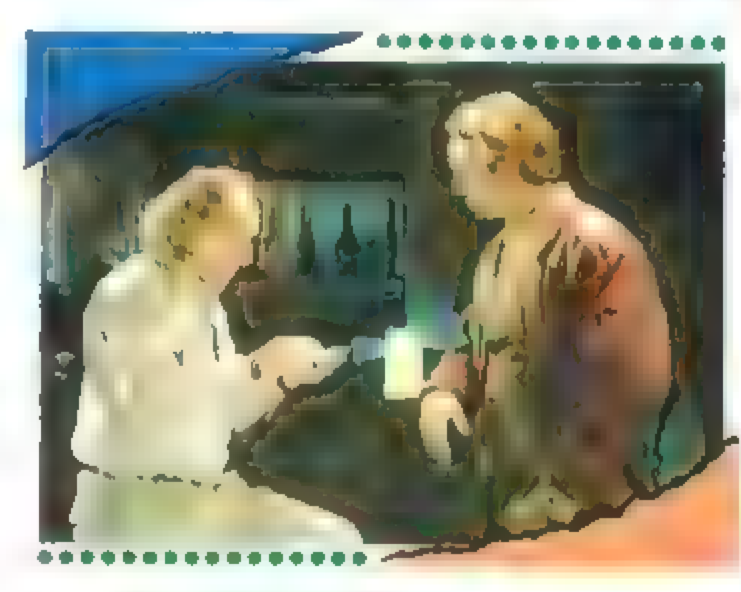


風騷的招待員

醫療中心

接著我經過電梯到了頂樓（按下頂樓（ WARD ）的按鈕），從出口向右轉之後，走進了 ICU 實驗室，先和那個態度十分可惡的柏頓醫生談了一會，接著我走向她的後方，看到一台全像錄影機，我按下了播放鈕，從裡面的對話中我看到柏頓醫生似乎不肯對凱薩琳採用一般正常程序的治療，連她的助手們都感到十分的困惑，看完了這段記錄之後，和她的助手巴德醫生討論了一下之後，我到了這間醫學中心的地下室，當然也是太平間，和我熟悉的解剖師法雷（ FARLEY ）討論了一下案情，他對於開膛手所採用的武器感到十分的好奇，因爲在比對過所有已知的武器之後，沒有一樣現今的武器可以做到開膛手傑克那樣精準、可怕的破壞，凶手似乎是毫不遲鈍的切過肌肉、割開皮膚、砍斷骨骼，下刀的手法沒有一絲一毫的延遲和阻斷，我指著牆邊的三具屍體，讓他解說可能的狀況給我聽（檢驗牆邊的屍體），又在看了一遍這些慘不忍睹的屍體之後，加上法雷在旁邊的解說，我了解到也許這幾椿謀殺案都不是利用我們已知的武器所犯下的，法雷甚至懷疑凶手可能用到了超微形機器來幫他完成這些案件。

不過，推測還只是推測，最重要的是法雷也告訴我了一個頂尖網路玩家：法康愛迪（ FALCON EDDIE ）可能的出沒地點。我很快的回到警察局，再質疑邁格那有關柏頓醫生和法康愛迪的事情，但是他態度仍然十分的強硬。我只好照著法雷的指示到了杜強酒吧（ CAFE DUCHAMP ），問了"賭徒"尼爾森一些問題，從他的口中得知法康可能在的地方，他一直警告我和法康打交道要十分小心，似乎這個壞胚子惡名十分響亮，我又和酒保聊了一下之後才回到我的辦公室。



賭徒尼爾森

凱薩琳的留言

和我的老闆對現在的狀況談了一下之後，我搜索了凱薩琳的桌子（在一進門的右手邊），發現她桌上有兩樣東西，一樣是一台計算機，另外一樣則是一個記載一些人的聯絡方法的地址簿（ ROLO-DEX ），我特別注意到了一個叫比提（ SOAP BEATTY ）的人，他的專長是侵入電腦系統，也許這個人在凱薩琳遭到攻擊前和他有過接觸，是個值得拜訪的人。接著我走回我的桌子（一進門直走右轉），發現凱薩琳在桌上留了張紙條，跟我說如果有問題不能解決，她的水晶球會幫助我的，接著

我利用電腦上了網路，進入那座公共圖書館。和管理圖書館的館員談話之後，知道當時的調閱記錄並沒有銷毀，我仍然可以看到被害人當時所調閱的資料到底是哪些，從旁邊的垃圾桶裡找出了當時的記錄，詢問館員有關這個資料的使用方式之後，我藉著多年的經驗，解出了這個密碼 HC2021R ，館員替我找出了這一本書，沒想竟然是一本有關開膛手傑克的歷史資料，嗯…也許這其中有些關聯也說不定。



先進的電腦配備



高科技的公共圖書館

接著想起了凱薩琳留給我的留言，似乎她的公寓中有些資料可以幫助調查，在公寓裡面仔細的調查了一番之後，我發現一張她的生日卡，她的生日是二月二十五日，看來是雙魚座，牆上的星座海報第十二號是雙魚座的圖形，我把它牢牢的記在腦中，接著看到了凱薩琳一再提及的水晶球，同時也發現它也是個精巧的裝置，水晶球前面的板子上照著雙魚座的圖形來擺設那些小石子就可以顯現出凱薩琳所說的〝光明〞來。擺設方式如下：第一列第二行、第二列第五行、第三列第一行、第四列第三和第六行、第五列第八行、第六列第四行、第七列第七行、第八列第三行、第九列第五和第七行（某些位置上已經有了小石子當然就不要再擺設了）。從水晶球直射出一道光線來照在她書桌上的一本書上，星相圖（ HOROSCOPE ），看來我已經找到她的私人網路位置的進入密碼了！

臨走前我在她牆上的運動員海報旁邊看到了一根枴杖，上面寫著〝J DORSETT〞，真奇怪，我不記得凱薩琳有提過這個人。我馬上回到自己的辦公室，用電腦上網路，進了凱薩琳的網路位置，沒想到邁格那又出現了，並且還有一個警用機器人看守著這個資料庫，我還必需要擊敗他才能夠取得需要的資料，經過多次的經驗之後，我發現他的弱點有幾個地方，裝有火焰發射器的手，前額發亮的地方、底部的噴射器、背後的背包，只要打中這些地方都可以減低他的生命點數，如果你覺得很煩的話，可以鍵入 ARCADE ，那麼就可以自動跳過這個動作遊戲的部分（以後幾乎所有動作遊戲的部分都可以藉著這樣的方法來跳過），打敗機器人之後，可以成功的取得凱薩琳的個人筆記，跳出網路之後，查看 WAC ，沒想到邁格那竟然把筆記給重新編碼過了，真是個疑心病重的傢伙！看來只好調查我其他的線索了。

漢彌頓的住處

接著我到比提（ BEATTY ）的工作地方去拜訪他，原來之前凱薩琳曾經交給他一些特殊的案件，請他發揮長才來處理，不知道這個開膛手的案子到底跟電腦網路有什麼關係？要動用到精通電子和網路的比提？懷著滿腔的疑問，我來到了漢彌頓謀殺案的受害者的住處，沒想到卻發現他的雙胞胎兄弟還住在那邊，我提及漢彌頓被殺的可能原因，從他兄弟的口中我大概推斷出來，因為漢彌頓是個構建虛擬空間的高手，所以可能是因為接了某些不該接的案件之後被買主滅口，也許這個買主就是開膛手！看來我現在的首要目的是要找到漢彌頓的私人網路位置，裡面一定有些蛛絲馬跡；我查看了一下這個房間，發現桌面上擺著一個老式的映像管，旁邊還有五個真空管，看來這個老傢伙可是個收集古董的專家，但是打開電源之後，卻發現真空管壞掉了三個，看來找出另外的三個真空管就是我的任務了。



壞脾氣老頭子

我接著走到了下一個房間，房間內比較特殊的地方包括了牆上的三個時鐘，還有一面有著時區換算方法的舊地圖，房間中間的桌上還擺著一個彈珠台，我得利用旁邊的幾個按鈕來讓彈珠滾到底下才行，遊戲難度在簡單模式的時候，你只需要先按下第四個按鈕，接著再按下除了第一個之外的任意兩個按鈕就可以了，其他難度你就得自己找出方法來了。成功的讓彈珠滾到底下之後，裡面暗藏的抽屜會打開從裡面拿到第一個真空管，接著從樓梯走上樓去，牆上掛著的獎牌吸引了我的注意力，我特別把它的編號給記了下來，接著在漢彌頓的臥室中，我看到了一個由收銀機和一些小玩具所組成的謎題，看來答案就在剛剛的那面獎牌上，收銀機的按鈕從左到右分別是一元、五角、十分、二十五分，照著五角、十分、二十五分、五角的順序按下收銀機

的按鈕，這樣就可以得到第二個眞空管，下樓之前我還特別注意了一下床頭的鬧鐘，發現他停在兩點三十五分，看來這跟樓下的那些鐘有些關係。

樓下的三個鐘，駱駝代表埃及、咕咕鐘代表了德國，電子鐘則代表了美國，把電子鐘設定到 14 ： 35 ，咕咕鐘調到八點三十五，埃及鐘則調到晚上 9 ： 35 （左下角有小點），接著咕咕鐘會打開，又取得了第三個眞空管，把三個眞空管都換上，把電源打開之後會發現螢幕上顯示出 VULCAN 的字樣，這就是漢彌頓的私人網路位置的密碼了，馬上利用他房間中的電腦連上網路，進入他的私人位置，看到的是更讓人起疑的景象，在他的私人網路位置中除了設計虛擬實像的工具之外，最搶眼的是在正中央的一個英國維多利亞時代的倫敦市區模型，這也是當年開膛手肆虐的地方！

可是目前這裡沒有什麼其他的資訊，我離開了這個網路位置。立刻趕到法康的巢穴去，在那裡我見到了他的手下，看來也是個整日著迷於網路空間的痞子，但是他堅持不肯告訴我有關法康的所在地，我忍不住發了狠，他才勉強告訴我法康的網路位置 CIRCUS MAXIMUS ，我立刻回到自己的辦公室，連上他的私人位置（密碼是 CIRCUS MAX-IMUS ），沒想到法康竟然要求我必需在一個遊戲中破了他的最高分才肯幫助我，我只好順應他的要求，看來天才都是有點怪僻的。



一臉痞子樣的傢伙

那個遊戲中，我必需打倒夠多的壞人，儘量不要傷及好人才能夠破這個記錄，不過這個遊戲中的好人和壞人實在有點難以分辨，如果你打到的人有金屬的聲音，那麼就打對了，如果打到的人有嗡嗡的警告聲，那麼就被扣分了，達到目標的設定也跟難易度有關。當然你還是可以鍵入 ARCADE 來跳過這個遊戲。之後他會答應見面，我回到他的巢穴之後，再和他的手下談話，他替我打開了後面的門，法康果然在裡面，我和他談了一下，特別提醒他如果幫助我的話將會把邁格那氣炸了，他很樂意的幫助我，看來這個死警探樹敵還眞不少！這裡就結束了第一幕，開始進入了第二幕。



第二幕

第二幕一開始我就抵達了醫學中心，先和門口的風騷女接待員談了一下，接著我就直接到了頂樓去，進入了 ICU 實驗室，發現在裡面柏頓醫生正和法康激烈的爭吵著，柏頓醫生堅持要等到凱薩琳的狀況穩定下來才行，可是連他自己的住手都不相信她，我怎麼可能被她的說辭說服呢！我一直堅持的和她討論下去，直到最後她終於拗不過我，只好離開這個地方。我和法康就開始合作進入凱薩琳的大腦中，試圖讓她清醒過來，在法康與她的大腦連上線之前，我必需要先負責擊退她腦中的自我防衛機制（當然也可以鍵入密碼 CAFFEINE 來躲過這段動作遊戲），接著法康會告訴我有關如何重建在凱薩琳腦中的開膛手影像的事情，但是我目前也無能為力，所以我直接走到醫學中心的地下室，想要再從法雷那邊得到一些資訊，沒想到法雷已經被開除了，新來的解剖師包柏說法雷是因為口無遮攔才會被開除的，所以他不願意跟我有任何的瓜葛，看來又少了一個資料來源，眞受不了！

警察局

我只好接著再跑去警察局，希望能夠得到一些新的資料，正當我和門口的值班警員談話的時候，邁格那又跑了進來，他因為要去審訊室和犯人“談話”，所以按照規定得把身上帶著的槍械和磁卡放在櫃台保管，我趁著兩個人不注意的時候，順手牽羊帶走了那張磁卡，接著我若無其事的和值班警員親切的談天，順便打聽有關案件進展的消息，在邁格那離開之後，我很好奇的跟去看看他在審訊室裡面做什麼（前進一步、左轉、前進兩步、左轉、前進一步、右轉），走進隔壁的雙面鏡觀察室之後，我利用牆邊的控制器打開了那個雙面鏡，看到了邁格那和犯人“談天”的狀況，看來現在的警探都很“積極”。既然他現在正在忙，那麼我不如利用這個機會和他的磁卡來好好的旅行一下，從觀察室走出來後直走，進入警局的檔案室，利用邁格那的磁卡打開房間正中間的檔案櫃，從他的檔案中看到了他的密碼，這個密碼又跟遊戲的難度有關，如果是在簡單模式中時，密碼是 SLAYER ，中等模式： SCORPIO ，困難模式： CIGAR ，利用這個密碼輸入你的 WAC 可以解開凱薩琳日誌的前面三段，這些資料中要特別注意凱薩琳所說得有關她居住地方的描述，會派上用場的。

凱薩琳的機關

接著回到凱薩琳的公寓，她的書架上又有名堂了，還眞是個酷愛看書和機關的女人，仔細觀察她的書架，你會發現其中有一本書其實有一個小機關，上面有六個按鈕，從最上面的按鈕順時針方向旋

轉依次爲一、二、三、四、五、六。按下 155362 的密碼。你會拿到一張小 CD ，把它放進凱薩琳房間中的電腦裡，接著得到了一段數學式子 46X2 ÷ 7INV=5 ，接著回到辦公室裡，在凱薩琳桌上的計算機上按下這些公式（ X2 是 X 平方的按鈕），意外的事情發生了，計算機的機殼打開了裡面有兩個做的很精巧的監視器，一個是雪茄標籤的樣子，一個則是像個眼珠的樣子，看來凱薩琳有計劃要監視其中的兩個嫌疑犯，我又到警察局去，爲了確保萬一，我還是去觀察室看看邁格那是不是還在忙，果然他還在拷問可憐的嫌疑犯，我立刻跑進邁格那的辦公室，把那個監視器放進他的雪茄盒子裡，接著我又趕到醫學中心去，和門口的招待員談了一下，我拿走左邊桌面上的安全磁卡，這樣我就可以進去柏頓醫生的辦公室了，接著我坐電梯到了樓上，一出電梯門之後向左轉，走到柏頓醫生的房門口，用磁卡打開那扇門，走進去把人腦模型的眼珠轉下來，接著把我的監視器裝上去，從她的桌上掃描進了兩篇文件，一件是她的備忘錄，一件是她的診斷書，這些也許都會派上用場。接著我在人腦模型的旁邊發現了一個相當重要的資料，一本有關人腦裡面構造的資料，我看了看封面，發現是大學裡面一位叫做巴哈的教授贈送給她的，也許這位教授可以告訴我更多有關這個柏頓醫生的資料。

柏頓的母校

接著我到了大學中巴哈教授的辦公室，和她交換了一些有關的意見，她對於柏頓醫生的記憶非常的深刻，當年她甚至告訴她不必在大學中繼續學習，因爲這樣會掩蓋她的天才。她也提及她在大學時曾經參加過一群極端菁英的學生所組成的 WEB RUNNER 的組織，整天在網路上進行各種各樣的冒險。不過這些 WEB RUNNER 的聚會時間和地點都是利用公佈欄上的密碼來互相通知的，外人不得而知。於是我照著她的指示，到了外面走廊上的電子佈告欄前面，這次我得把上面的某些佈告依照正確的方式從左到右排放妥當，才能夠得知他們聚會的正確時間和地點。我得挑出這些傳單中最後一行中有號碼的那些（最後一行是電話號碼的那一張不算），把他們照著 4 ， 50 ， 14 ， 42 ， 86 排列在螢幕的下方，從左到右。同時這些也是 WEB RUNNER 的聚會場所門口的密碼，只要你把這些傳單照著正確的順序排列，你就可以知道 WEB RUNNER 的聚會地點。接著馬上趕到他們的聚會地點去，門口的密碼鎖你必需先按下CODE鈕，接著再輸入 450144286 ，你就可以打開這扇深鎖的大門，和裡面那個正在進行遊戲的女孩談話，你會知道一些有趣的消息，接著再觀察牆上的那些照片，證實了一些讓人感到驚訝的資料，竟然邁格那、法康、柏頓這三個看起來八竿子打不著的人當年竟然都是 WEB RUNNER 的創始人之一，而且從他們三個人的合照看來，似乎當年的交情還不錯，這個案子越來越有趣了。



年長的巴哈教授

史蒂芬遇害

回到自己的辦公室裡，再度連上網路，進入 WEB RUNNER 的網路位置，密碼是 ANACH-RONY STATION，進去之後你必需要把那張亂七八糟的圖還原成原來的樣子才可能進入他們的資料庫，當然你還是可以鍵入 ZZTOP 來跳過這個謎題。接著在裡面的螢幕上按個幾次，看看這些涉入開膛手案件的當事人的有趣過去。看來也許從其他還活著的當事人下手是個好主意，我回到辦公室之後，馬上接到了一通來自 STEPHANIE JORDAN 的通訊，表示她有開膛手的重要資料要告訴我；看來不費吹灰之力我就可以得到最內幕的消息了！等到我趕到的時候，卻發現開膛手比我快了一步，在他的手下又多了一個冤魂，最糟糕的是，因爲史蒂芬臨死前只有和我聯絡過，所以我成了最有嫌疑的人，邁格那看來會狠狠地咬住我不放，我到醫學中心的地下室去，想要從包柏那邊得到一點有關史蒂芬的資料，但是他卻表示他的電腦出了一點問題，看來我得修好這台電腦才行



他們的網路位置



當年漂亮的柏頓醫生

。接著我到唯一可能擁有電子相關資料的比提工作室，除了和他談了一下之外，我還從他的書架上掃描下了一本電子期刊，看來似乎可以解決我的問題。我帶著這本期刊回到了地下室，要面對我的挑戰了。

我必需要把各個晶片放在正確的位置上，從上到下分成五行。照下面的順序放置。

第一行： #1-XDD3 7916 EPER 9RJ #2-XD77 3966 PETE 9RJ
第二行： #1-XDD7 3912 PETE 9RJ #2-XD77 3956 PEET 9RJ #3-XDD3 7916 PETE 99J #4-XD77 3959 PEET 9RJ #5-XDD7 3912 EPER 9RJ
第三行： #1-XDD7 3912 EPER 18J #2-XD77 3959 PETE 9RJ #3-XDD7 3912 PEET 9RJ #4-XD77 3956 PELT 9RJ #5-XDD3 7916 PETE 18J
第四行： #1-XDD3 7916 EPER 18J #2-XD77 3959 KOH 18J
第五行： #1-XD77 8959 KOH 18J #2-XD77 3956 PETE 9RJ

接著你可以和包柏談話，他會告訴你史蒂芬的屍體擺在動物實驗品的地方，接著他會說漏嘴，告訴你就在停屍間的另外一個門後面（現在你可以看懂凱薩琳日誌的另外一部份了），進去之後你會發現一個語音鎖，看來目前沒有辦法打開，只有再找比提幫幫忙了，和他談過話之後，你會知道破解語音鎖的方法，回到辦公室中問你的老板有關這些案件之間的關聯，接著連上網路從圖書館中借出一個語音編輯軟體，跑去柏頓醫生常去的健身房，和門口的職員談話，接著再去找柏頓醫生，利用和他談話的機會偷偷的錄下她說的話，這些話可以幫我進入她的語音鎖，帶著這段錄音到語音鎖的地方，接著你就必需要把這些字一個一個的重新組起來，拼湊出一句可以打開這個門鎖的話來，首先按下QUANTIZE的鈕，這樣可以讓柏頓醫生說得每一個字都變得更爲明顯，可以讓接下來的工作比較簡單，利用語音編輯軟體剪下所需要的片段，在下面的視窗中把他連接在一起，注意，你不可以剪下停頓的部分，這樣會讓編輯出來的語音不夠自然，你必需從上面的句子中挑出" THIS IS DR.BURTON. OPEN UP! "，來打開這個語音鎖。打開門鎖之後就可以進入柏頓醫生的秘密實驗室了，在裡面到底隱藏著什麼樣的秘密呢？

秘密實驗室

一進去那個秘密實驗室之後，先看看史蒂芬屍體上面掛著的標籤，發現的確是柏頓醫生授權移動這個屍體，進去裡面的實驗室，左邊的櫃台上面有一個投影機，把他打開可以看到柏頓醫生在對著一隻猴子做不知道什麼樣的實驗，但是什麼樣子的實驗會需要用到這麼隱秘的地方呢？接著走到前面，靠近籠子的地方，可以看到柏頓醫生在畫面中使用的儀器，試著要使用這個儀器，將上面的推鈕從靠近自己的地方開始推，由左到右依次推上九、一、五格，這裡電腦的認定非常嚴格，你得要確定自己確實推上了九格（聽到九聲咖搭聲），才能夠得到你所需要的資訊，令人意外的是，那隻猴子竟然開口跟你講話："她可以在網路上殺人，就像對付我一樣，不需要接觸到你的身體！"

接著到健身房去找柏頓醫生問她有關這個秘密實驗室的問題，可以知道一些有趣的消息，接著你可以從凱薩琳的日誌裡面再度讀懂一段新的內容，原來法康在網路空間裡面還有一個秘密的私人網路位置，密碼是" leather apron "，連入網路之後，要進入他的位置還得先通過一個謎題才行，當然還是可以鍵入 HEADACHE 來跳過這個謎題。在裡面你可以看到開膛手的一切裝備，還有一些法康的資料，嗯！很有趣，接著得趕到法康的巢穴去問他一些問題。從他的口中會得到一些有限的事實，看來邁格那、法康、還有柏頓醫生當年似乎很有一段愛怨情愁，三人之間的糾葛比我想的還要嚴重，接著我到警察局去和門口的值班警員談了談，再去和邁格那談話，雖然他還是不肯告訴我完全的實情，但是我至少從他的口中證實了一些事實。這樣我就可以找到讓凱薩琳恢復部分記憶的方法了！

不可置信的殺人方法

回到醫學中心，到頂樓去和巴德談話，他告訴我凱薩琳需要的是記憶刺激療法，如果我能夠告訴她一切有關跟這個案件的事實，也許可以讓她聯想起來其他有關開膛手的資料。進到凱薩琳的心靈中，告訴她昏迷的心靈有關我目前所知道的一切事實，她雖然可以說出一些話來，但是還是沒有辦法確切的告訴我到底凶手是哪一個人，離開了她的心靈之後，巴德醫生告訴我凱薩琳的狀況已經有很明顯的進步，只不過還不夠清楚的讓我們知道到底凶手是哪一個，看來我得繼續努力才行，開膛手一如往常的又寄來了一封恐嚇的通訊。接著我回到自己的辦公室，隨即接到了法雷的通訊，約我在杜強酒吧見面，似乎有了一些突破性的進展，我立刻趕了過去，法雷告訴我開膛手可能利用的殺人方法，他可能用網路傳送使人體自我摧毀的訊號到大腦中，讓人體自我調節內外壓力的機制失效，使得人體從內而外爆炸開來，而在手段越來越熟練之後，他可能已經研究出一種延遲引信，可以將引爆的時間設定好



有明顯進步的凱薩琳

，這樣就不會留下任何的證據，真是個完美的殺人方法，接下來讓人不敢相信的事情發生了，法雷竟然在我的面前活生生的炸了開來，這下可好了…接著進入了遊戲的第三幕。

第三幕

接下來我當然被當成最大的嫌疑犯給抓了起來，邁格那拷問犯人的手法可眞多，險些讓我就招架不住，好不容易從監獄裡逃了出來，我又意外的救了漢彌頓的雙胞胎兄弟，他把一個漢彌頓臨死前交給他的光碟交給我，裡面是漢彌頓的留言。接下來會前往警察局，和櫃台的値班警員談話，這裡會有劇情的分歧點出現，如果他說那把刀子上有指紋（ VIGO HAMAN ）的，那麼你是在劇情四中，接著去和邁格那談話，指控他就是開膛手，如果他給你一張法康的照片（從凱薩琳的腦中取出來的），那麼你在劇情三，如果你拿到這張照片，那麼接下來就可以不必去法康的巢穴，就直接前往邁格那的公寓。



慘遭拷問

當邁格那沒有給你任何照片時，前往法康的巢穴，告訴他他也是嫌疑犯，接下來如果他給了你一張邁格那是凶手的照片，那麼表示你是在劇情二中。如果你沒有拿到任何一張照片，刀子上又沒有指紋的話，那麼你是在劇情一中。

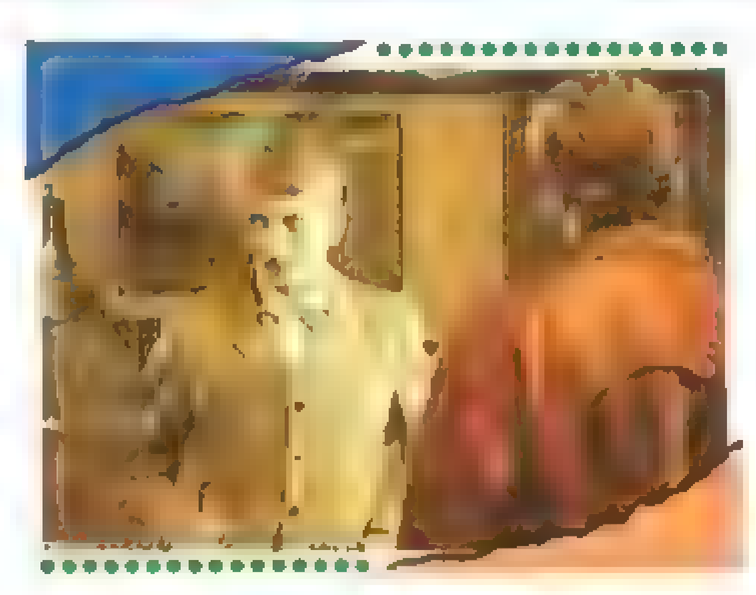
如果你不在劇情三的話，那麼會接到一封開膛手的通訊。接著使用右手邊的密碼鍵盤來輸入開門的密碼， 226481 ，鍵盤上由左到右 1 ， 2 ， 3 ， 4 的順序，下面亦同 5 ， 6 ， 7 ， 8 ，打開了門之後可以在裡面找到凱薩琳的 WAC ，將它和你自己的 WAC 連線，可以看到日誌的最後一部份，牆上的霓虹燈管也要注意一下，從凱薩琳的日誌中你會知道眞正的開膛手身份可以從當初原來的那個模擬遊戲中得知，接著回到辦公室，和老板討論一些目前發生的狀況，偶然之間竟然發現凱薩琳對兩個人所說的個人資料通通都不一樣，讓人對她有些起疑，如果你是在劇情四中，問問老板有關VIGO HAMAN 的資料。接著進入網路之後進入漢彌頓所設計的私人網路位置中，會看到漢彌頓留給他老弟的一些對話，原來漢彌頓早就對開膛手起疑了，他也知道自己很有可能被滅口，所以特別留下了一個可以對付開膛手的武器，當然組合這個武器就變成我的重責大任了。

網路上的虛擬空間

這個武器被分成三個部分，第一號武器的密碼是PEGASUS，密碼 ASPIRIN 可以跳過他的謎題，二號武器的密碼是 ORESTES ，進入之後你必需打敗一隻怪物，可以用 ARCADE 來跳過。三號武器的密碼是 ODYSSEUS ，同樣的 ARCADE 也可以跳過這一段動作遊戲。接著進去網路上的虛擬先鋒報的位置，看看自己有關開膛手的報導，特別記下發生兇案的日期。之前賭徒尼爾森有提到過法康的祕密網路位置裡面有些特殊有趣的東西，進入那個位置並且翻開尼爾森提到的那本書，翻到左頁有些書名必需照著特殊的順序來排列的謎題，可以鍵入 SPONGE 跳過，裡面藏著很久以前開膛手角色扮演遊戲的一段語音對話，從裡面可以聽到當年法康和其他幾個人一起玩這場遊戲的時候竟然發生意外，讓虛擬空間裡面的事情變成眞實的，扮演被害者的女性竟然眞的死掉了！

接著去和比提談話，請教他有關開膛手可以使用的幾種可能的殺人方法，以及要如何保護自己，比提會告訴你一個網路位置，讓你去找一個比他更行的人。接著到醫學中心去，和巴德醫生談話，接著再使用旁邊的電腦，輸入凶殺案的日期 11-19 ， 11-20 ， 11-21 ，發現凱薩琳的腦波在那幾天都異常的活躍，請教巴德醫生有關這件可疑的事情，會發現也許這裡的線路沒有眞正的跟外界隔絕，如果你在劇情二或三中，可以請教他對那張照片的看法。不管如何，你還是得要進入凱薩琳的腦中，告訴她你所知道的事情，結果竟然發現當年死在那場模擬遊戲中的是她的老媽，如果你是在劇情四中，那麼還可以問她兩個問題。

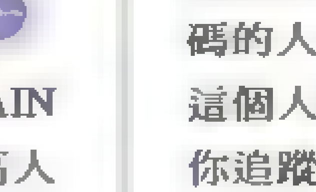
接著到潘恩金融公司去，和門口的職員談話，他就是凱薩琳的記事本中曾經出現的人物，他會帶你到凱薩琳當時租用的 759 號保險櫃去，利用凱薩琳寫在記事簿中的號碼來打開這個密碼鎖，裡面會有一些資料，有關於某個公司的帳戶，並且還有這個銀行的網路位置，密碼是 BERMAN4 ，進入網路中，你會發現這次的謎



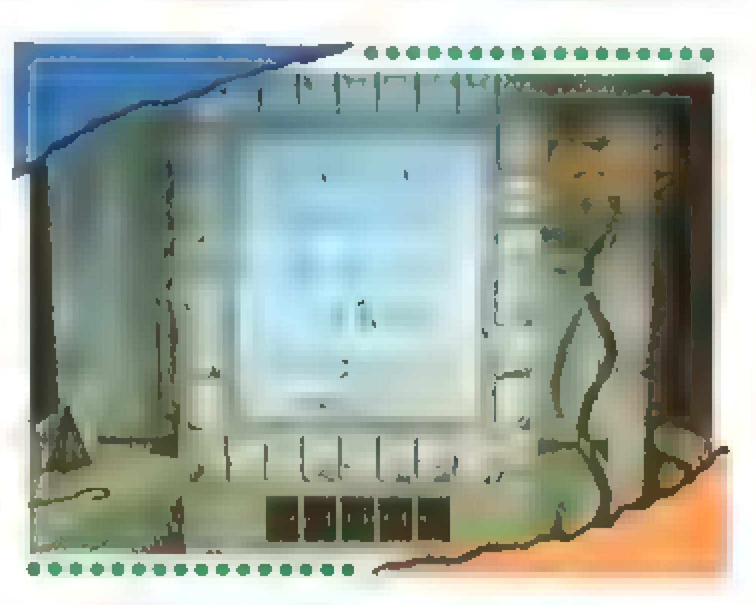
緊張的小職員

題是有關考驗記憶力的，你得挑出三個完全一樣的卡片，在簡單模式中，你只需要挑出第一行的第一個，第三行的第一個，最後一行的第三個就可以了。接著得找出這家公司的相關記錄，如果你是在劇情一中的話，你會發現這家公司是由 VIGO HAMAN所擁有的。這些資料也都會被下載到你的私人電腦去。

網路高人



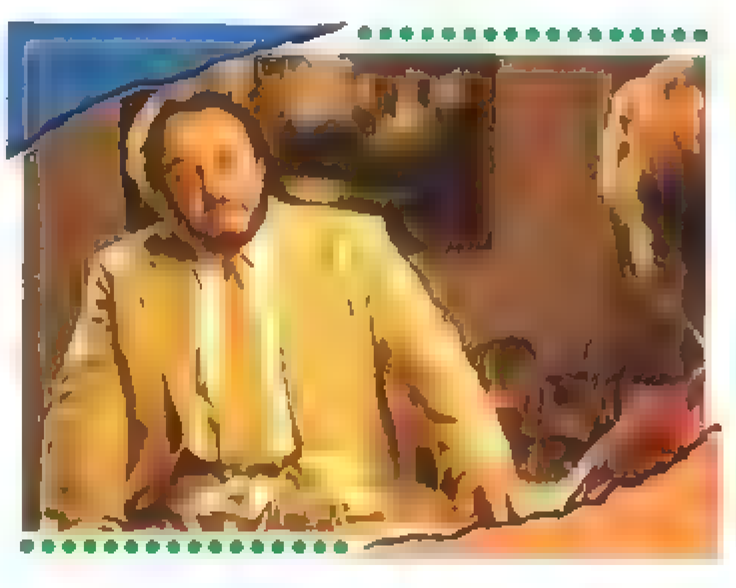
接著去比提建議你找的那位 MAXIMUM CAIN 的網路位置，密碼是 DIGITAL EDEN 。這位高人會告訴你需要三樣東西來保護自己的安全，第一樣是偵測程式，第二樣是壓縮程式，第三樣是反病毒程式，他把壓縮程式交給你之後，叫你自己去另外一個地方拿偵測程式，那個地方的密碼是 PSY BARD，一進去之後發現這個地方完全都是埃及的古文物，看來這個謎題可能跟象形文字有關，由旁白的暗示中你可以知道左方從上面數過來第四個的象形文字代表 A ，依照順時針方向，四個角落的不算，依次是英文的字母，找出代表 HORUS，埃及的復仇之神的字母就可以了。上面一行從右邊數過來第四個，右邊一列從下面數上來第三個，下面一行從右邊數過來第三個，下面一行從左邊數過來第四個，下面一行從右邊數過來第四個。就可以成功的取得偵測程式。



象形文字的謎題

接著再回到 MAXIMUM CAIN 的位置，他會告訴你反病毒程式可以在 EXTERMINATOR 的位置拿到，密碼是 EXTERMINATOR ，那裡的謎題是跳跳樂，玩者必需要成功的跳到對岸才行。鍵入 PRETZEL 就可以跳過。成功的取得了反病毒程式之後，回到自己的辦公室，仔細的看看之前取得的資料中的簽名，接著到比提的店裡面去，要求他幫忙比對筆跡，這個筆跡是柏頓醫生的。如果你不是在劇情一，那麼不需要做下面的事，回到警察局和值班警員談話，問他有關 VIGA HAMAN 的事，並且跟邁格那討論一些事情。

接著到杜強酒吧去，和尼爾森聊聊天，知道當年設計開膛手的模擬遊戲的廠家的網路位置，如果你是在劇情一或四的話，也要記得和坐在後面的 VIGO HAMAN談話。可以從他的口中得知一些有趣的資料。接著回到自己的辦公室，進入網路中，到 WARP SPACE 這家公司去，密碼是 WARP，查看開膛手傑克那場遊戲的時間，和當年曾經簽入資料庫拿取原始碼的人名，這個人就是你追蹤不捨的開膛手，隨著劇情不同會有不同的內容。



vigo haman

兇手是誰

接著回到醫學中心，直接走到柏頓醫生的辦公室，希望他能夠說出有關這些事情的背後真相，並且也聽聽他對於這個案件的說法，包括了可能的凶手等等。如果你是在劇情二中，那麼要進入凱薩琳的腦子中間問看他知不知道 CLARENCE 是誰。接著回到辦公室裡面和你的老板談話，你會知道一些有關他和凱薩琳之間的故事，如果你手上有其他人給你的照片，那麼請走到辦公室後面靠窗的那張桌子上拿取一個影像編輯軟體，可以證明那張照片是偽造的，接著必需和那三個關鍵人物反覆的談話，並且告訴那個原先的照片提供人照片是假的，如果你沒有照片，那麼和他們談話直到有個人給你一張照片為止，同樣的也是要證明這張照片是假造的，如果都完成了，那麼會收到一個醫學中心的巴德醫師的通訊，告訴你凱薩琳的狀況有了重大的進展。

接著趕到醫學中心，但是卻發現開膛手又再度侵入了這台電腦，並且挑戰你，要你親自過來抓他，跟著用旁邊的電腦進入了網路之後，會發現自己身在漢彌頓當初建造的倫敦模型之中，接著你會面對最後的一個謎題，把那些塔羅牌照著下面的順序放好 SEASON 、FEAR（惡魔圍著少女）、REAPER （死神）、 WIND 、 SUN 、 RAIN 、接著你會面對四個有嫌疑的人，你必需要選擇正確的凶手，消滅掉他，並且逃出這個地方。如果你一直到現在都還不能夠確定到底凶手是誰，那麼下面可以告訴你謎底。



劇情一：柏頓醫生，劇情二：法康，
劇情三：邁格那。劇情四：凱薩琳。

祝各位玩者玩得愉快。



話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覺得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，卽日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額3.5元　酬費 350 元，另贈雜誌一期
面額　5元　酬費 500 元，另贈雜誌一期
面額　9元　酬費 900 元，另贈雜誌一期
面額 12元　酬費 1200 元，另贈雜誌一期

3.50



緋王傳 II 物品不減法

在要選取使用物品時，先按著字母 S 鍵不放，再將物品拿去使用，這物品數量就不會減少，這樣便能多加利用一些好東西（例：升級用的水果酒），以便能早日破關。

3.50



大概有很多人沒發現NBA'96中有秘密球員喔！只要在創造新球員時輸入幕後工作人員的名字

P.S.（在離開遊戲就會看到工作人員的名字）這樣創造出的球員可是超強喔！

9.00



毀滅公爵 —無敵秘技

請在遊戲中輸入下列密技

DN CORNHOLIO	金剛不死
DN STUFF	得到武器鑰匙卡，所有物品
DN SDOTTY	#** （ # ：大關）（ ** ：小關）此指令可跳關
DN DOORDS	表示座標
DN VIEW	隨尾觀點（或按 F7 ）
DN VELOCK	把已打開的門關上，已關上的門打開
DN CASHMAN	按空白鑑會丟錢
DN ITEMS	得到鑰匙卡、物品
DN SKILL#	（ # ：等級）改成隨意等級
DN HYTER	得到夜視鏡、類固醇
DN MONSTERS	讓所有怪物消失
DN SHOWMAT	打開地圖
DN CLIT	穿牆（如穿到不能穿的牆會死）
DN WEATONS	得到武器
DN INVENTORY	得到物品
DN KEYS	得到鑰匙卡





格殺勿論 (Seek and Destory)

試玩版密技

● . . T.R

在目標選單出現時鍵入 GIMME 啓動作幣模式
在武器購買畫面時，鍵入 CAPO 可以免費買到到所有的武器。
在遊戲進行時同時按住
AMO ：把彈藥全部補滿
LIFE ：進入無敵模式
MEGA：爲本身換上最優良的武器

3.50



[illegible]大[illegible]

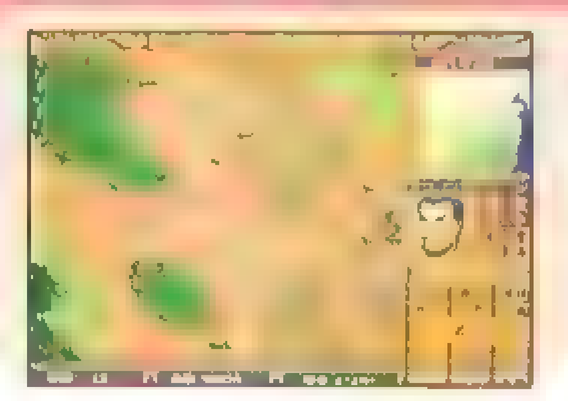
—小秘技

進入遊戲輸入密碼時，請先輸入「 ilovettime 」（注意要小寫）按「 ENTER 」以後，再輸入正確的密碼，進入遊戲。

進入遊戲之後，在街道主畫面中，以滑鼠右鍵叫出主選單，此時只要按
「 $ 」，則加錢 10000 元
「 E 」，則加經驗値 1000 點（注意要大寫）
「 L 」，則加等級 1 級（注意要大寫）

※光碟版使用者，由於進入遊戲不用檢查密碼，所以請執行「 main-p 」的方式進入遊戲，便會出現密碼輸入的視窗，再按照前述方式輸入密鍵。

9.00



[illegible]三國

—超級秘技

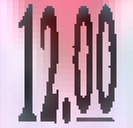
更新版磁片裡 Readme.JOG 檔有提供一些密技，筆者現在再補充一些更多的密技。
先鍵入 Debug on !#% 出現座標數字及啓動 Cheat 系統
再鍵入 grade 可以自由選擇等級及金錢數，不過錢數要等到野外設定後，等一個月後再進城才會改變。（一個月後失效）

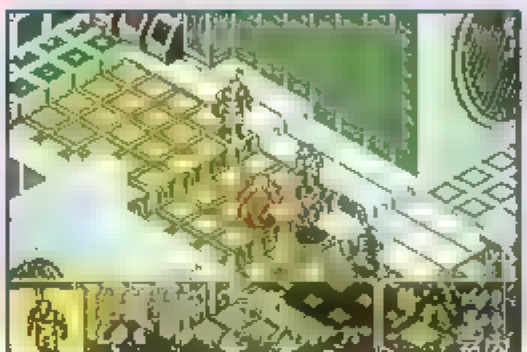
powe 空白鍵	會變成超強部隊
city	可以看所有城的資料
time	更改時間
king	可以看其他君主之最新資料
guit	退出遊戲
warq 空白鍵	可以發生一場小小的戰爭

supe 空白鍵 這是一個很棒的密技！鍵入之後，兵有十多萬，馬&強弓弩&連弩達五萬之多，還有各項重型武器都有五架；還有，您的等級是 60 ！（一、二個月後恢復原狀）

win 空白鍵 這個密技也很棒！在戰爭畫面鍵入之後，你就勝利了！假如你是攻方，你可以捉住在城裡的任何武將！還可以照領經驗値喔！

（ P.S ：打敗所有君主之後，還要佔領所有空的城池並且稱王，才會有破關畫面出現喔！）





超時空英雄傳說

雙人對戰方式大公開

《超時空英雄傳說》原本沒有雙打模式，但利用它的內建多功能的 Debug 模式，可以讓玩家找朋友，組成兩支軍隊進行做作戰，以下就詳細爲各位介紹操作方式；先啓動 Debug 模式，啓動方式如下：

(1)在戰鬥戰場時按〔 ESC 〕鍵，出現主選項視窗。

(2)同時按〔 Ctrl 〕〔 Alt 〕＋Q＋ W 這四個鍵，會出現輸入 password 的視窗。

(3)此時輸入 unicorn 後按〔 Enter 〕鍵，此時 Debug 模式啓動完成。

各鍵功能如下：

〔 F10 〕：叫出一般選項視窗，共有 9 個選項，其中對玩家有用的是：

3.Display Location ：可以顯示地圖座標。

6.GotMoney ：可以得到金錢，但別太貪心，數字輸入太大會爆掉。

8 Save Treasure Location：將寶物的位置存起來，按這個選項後，你可以輸入一個檔名，輸入完畢按〔 Enter 〕後，程式會將現在所在這一關所有寶物的座標存到你所輸入的檔名。（配合第 3 選項，你就可以得到所有寶物了！）

9.Exit：離開一般選項視窗，回到遊戲中。

〔 Alt 〕＋V：將滑鼠游標移到人物位置，按〔 Alt 〕＋V 可以打開個人選項視窗，功能如下：

a.從第 1 到第 9 選項是更改各人屬性值，如 HP 、 MP …等。

b.10和 11 選項絕對不要更改。

c.12選項是更改技能值。

d.15選項可得到物品，選擇 15 以後輸入物品編號，即可取得該物品，物品編號可以參考附表

e.16選項可以離開個人選項視窗。

〔 Alt 〕＋R：行動過的人可以再行動。

〔 Ctrl 〕＋A：按住〔 Ctrl 〕＋A，再用滑鼠游標選角色，該角色可使用所有的魔法和劍術。按〔 Insert 〕會出現一選項視窗，該視窗有如下功能：

a.Embatter Player 叫出角色是屬於那一方。選 1 時會再出現一個子選項視窗，讓選擇叫出的角色屬於那一方，其中

0 player	1	我軍	3 boss	1	敵軍大頭目
1 NPC	1	中立	4 NPCL	1	中立軍
2 enemy	1	敵軍			

b.ArmID ：叫出那一個角色，輸入角色編號就可叫出你想要叫的角色，角色編號如附表二。

c.Mode ：不要更改。

d.Type ：不要更改。

e.Dir ：叫出的角色面向那一個方向。

f.Exit ：離開。

〔 Delete 〕：將滑鼠游標移到人物位置，按〔 Delete 〕可將該人物殺掉。注意!!殺掉某些人物可能會造成任務失敗或任務完成。

〔 Alt 〕＋E：按住〔 Alt 〕＋E後可控制敵方角色。

看到這裡，有人會說怎麼還沒說到主題，如何進行雙打？但也有人或許已經想到如何雙打了。說穿了其實很簡單，雙打方式是這樣的，一人可以在你指定的地方叫出你想要的我方角色，組成一個部隊，另一人也是在他指定的地點叫出他想要的敵方角色組成另一支部隊，然後其中一人用一般方式，控制我方角色，另一人按住〔 Alt 〕＋E後控制敵方角色，這樣不就可以進行雙人對戰，但記得我方人員不要全部行動完畢，至少要留一個，否則我方全部行動完畢，電腦會自動控制敵方行動。

怎樣選擇戰場呢？進入遊戲時打 super unicorn xx ，其中 xx 可以決定進入第幾關，但這個能只有 8MB 以上的記憶體玩家才能使用。

【附表 1 】物品編號

1	鐵劍	5	銳鐵劍	9	屠龍劍	13	邪神劍	17	長刀
2	鋼劍	6	白金劍	10	炎魔劍	14	斬魔劍	18	圓月彎刀
3	銀劍	7	龍泉劍	11	乾坤劍	15	光明聖劍	19	大砍刀
4	巨劍	8	迦納之劍	12	玄鐵劍	16	短刀	20	狼牙刀

21	武士刀
22	雙刃砍刀
23	詛咒之刀
24	刺殺刀
25	黃金刀
26	青龍刀
27	火焰刀
28	風魔刀
29	龍占之刀
30	假刀聖刀
31	短杖
32	木杖
33	長杖
34	金鋼杖
35	法師杖
36	水晶杖
37	黃金杖
38	黑鑽杖
39	迷霧之杖
40	神兵杖
41	風雲杖
42	仙靈之杖
43	星辰聖杖
44	大地之杖
45	聖靈之杖
46	短弓
47	長弓
48	十字弓
49	銀弓
50	黃金弓
51	神樂之弓
52	寒玉弓
53	火焰弓
54	精靈弓
55	愛神之弓
56	石弩
57	火雷砲
58	魔弓
59	太陽神弓
60	轟天砲
61	短斧
62	大鐵鎚
63	鄉斧
64	巨斧
65	戰斧
66	銀斧
67	黃金斧
68	白金斧
69	飛斧
70	力量之斧
71	烈日鎚
72	爆烈斧
73	碎石鎚
74	裂地斧
75	雷神鎚
76	手矛
77	銅矛
78	長槍
79	鋼矛
80	銀槍
81	烈火矛
82	破冰矛
83	格鬥槍
84	斯里蘭槍
85	光之矛
86	太極矛
87	方天矛
88	戰神之矛
89	破邪矛
90	光線槍
91	披風
92	布衣
93	皮衣
94	僧衣
95	魔法袍
96	皮甲
97	皮鎧甲
98	胸甲
99	鱗甲
100	青銅盔甲
101	鐵戰袍
102	鐵盔甲
103	鎖子甲
104	銀絲衣
105	鎧甲
106	銀鱗甲
107	精鐵盔甲
108	黃金絲衣
109	白金絲衣
110	鋼戰袍
111	金鱗甲
112	赤子僧袍
113	銀鎧甲
114	惡靈披風
115	迦納鎧甲
116	黃金鎧冑
117	靈者披風
118	魔法之鎧
119	聖靈披風
120	戰士鎧冑
121	騎士鎧甲
122	獨角獸聖刀
123	黑石鎧甲
124	神秘鎧甲
125	無極鎧甲
126	青雲戰甲
127	惡魔鎧冑
128	古特力鎧甲
129	神聖盔冑
130	龍鱗甲
131	布帽
132	皮帽
133	法師帽
134	大型頭盔
135	鐵頭盔
136	鋼盔
137	戰士頭盔
138	銀盔
139	騎士頭盔
140	武士頭盔
141	精鐵頭盔
142	水晶頭盔
143	魔力帽
144	神聖之帽
145	黃金頭盔
146	白金頭盔
147	黑石頭盔
148	心靈護盔
149	布靴
150	皮靴
151	長筒皮靴
152	鐵靴
153	騎士靴
154	精鐵靴
155	玻璃鞋
156	鋼靴
157	銀靴
158	黃金靴
159	迅捷靴
160	疾風靴
161	風行靴
162	木盾
163	小型盾
164	皮盾
165	青銅盾
166	鐵盾
167	十字盾
168	精鐵盾
169	鋼盾
170	銀盾
171	水晶盾
172	黃金盾
173	白金盾
174	黑石盾
175	騎士盾
176	力盾
177	神聖盾
178	暗黑力盾
179	水晶球
180	紫水晶
181	緞帶
182	玉珮
183	銅戒指
184	鐵戒指
185	銀戒指
186	金戒指
187	鑽石戒指
188	魔戒
189	力量之戒
190	神確之戒
191	聖騎士勳章
192	光戰士勳章
193	大劍師勳章
194	魔導師之戒
195	大神官之戒
196	大將軍勳章
197	箭神勳章
198	護身符
199	地靈珠
200	火神珠
201	風之珠
202	水帝珠
203	解毒草
204	化石草
205	不寧草
206	金仙草
207	藥草
208	回復藥
209	回復花
210	回復果
211	聖首果
212	回元草
213	魔草
214	魔果
215	魔花
216	魔果
217	魔法之酒
218	力量之酒
219	元氣之酒
220	龍之鱗
221	神鷹之羽
222	智慧之書
223	遠古劍譜
224	戰鬥之書
225	空間傳送杖

【附表 2】人物編號

J：表職業　L：表等級

所要叫的角色編號 NO:(J-1)*10+L

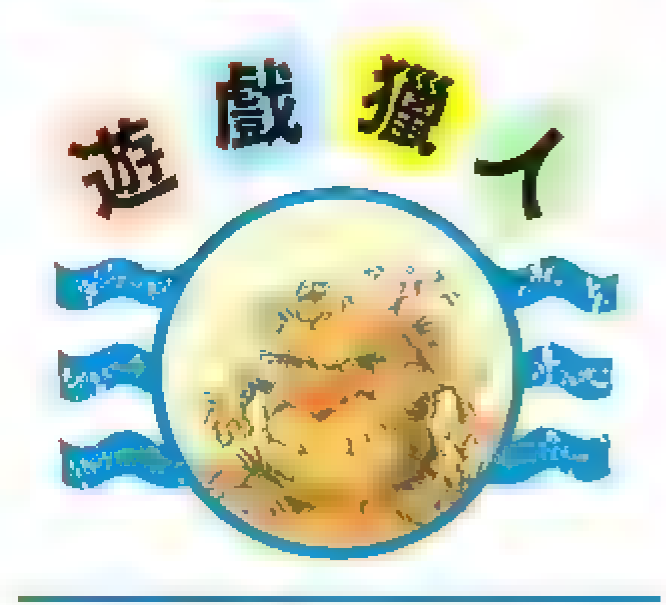
例如大劍師的職業是 7,J=7

假設等級是 5,L=5

NO=(7-1)*10+5=65

PS: 我方部隊請不要叫敵方怪獸，編號在 61 到 95 ，敵方部隊請不要叫英雄系，編號在 97 到 103 ，雖然可以叫出，也可以作戰，但圖形對應會有問題。

4	高級劍士
5	銀劍士
6	黃金劍士
7	大劍師
8	獵人
9	弓箭手
10	神箭手
11	弩手
12	連弩手
13	次級武士
14	中級武士
15	高級武士
16	將軍
17	大將軍
18	修士
19	牧師
20	祭司
21	主教
22	大神官
23	咒術師
24	巫師
25	魔術士
26	魔術師
27	魔法師
28	法師
29	大法師
30	魔道士
31	魔劍使
32	騎槍兵
33	旋風騎士
34	疾風騎士
35	飛馬騎士
36	飛龍騎士
37	黑騎士
38	暗黑騎士
39	格鬥者
40	聖戰士
41	光明戰士
42	永恒戰士
43	終極戰士
44	小龍
45	飛龍
46	火龍
47	巨火龍
48	冰龍
49	巨冰龍
50	鷹族士兵
51	鷹戰士
52	飛鷹戰士
53	狼族士兵
54	狼戰士
55	狼嚎戰士
59	火精靈
60	土精靈
61	黏怪
62	沙盜騎兵
63	沙盜頭目
64	火山毒蠍
65	投石巨人
66	巨蜘蛛
67	水蛇
68	沙盜弓手
69	豬頭龍
70	石像鬼
71	梅莎
72	雪人
73	鱷魚
74	人面獅身
75	大惡魔
76	洛克鳥
77	黑龍
78	泰洛斯
79	迦納大帝
80	大風
81	契倫
82	魚
83	巴蛇
84	相柳
85	九頭龍
86	黑暗生物
87	黑魔神
88	自動士兵
89	金神巫
90	木神巫
91	水神巫
92	火神巫
93	土神巫
94	炎魔
95	水怪
96	巨龜
97	作家
98	俠客
99	劍道家
100	聖劍士
101	劍俠
102	劍王
103	劍聖
104	村長
105	賢者
106	小孩
107	男村民
108	女村民
109	國王



本文作者／RXZ

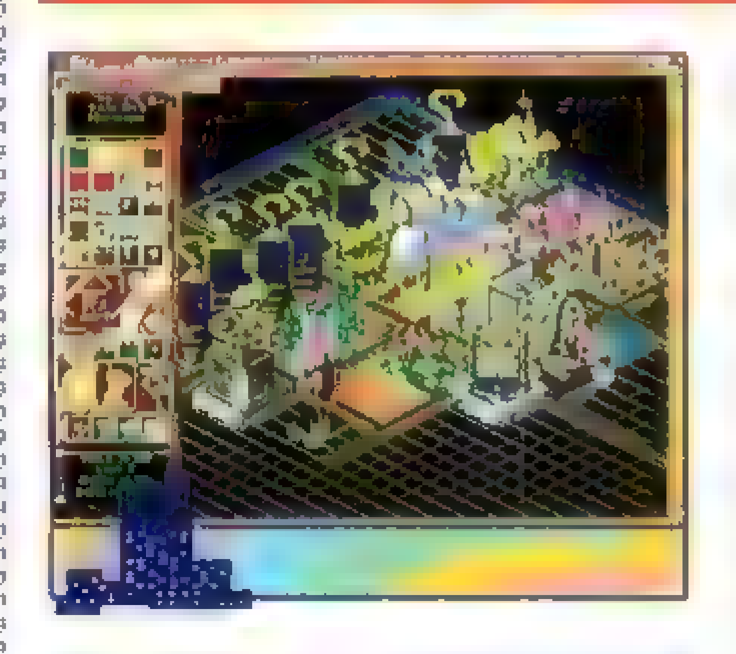




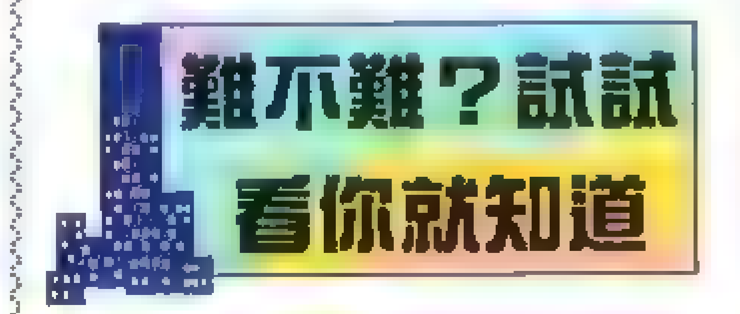
土地公換人做做看

在距離地球很遠很遠的一個星球上，在這星球上的居民都是道德成熟生物團體（EMBO）的成員，所以人們就將這個星球稱為 EMBO 星；在這星球上有著許多不同的宗教信仰，他們相信在他們死後還有所謂的來世（afterlife），每個 EMBO 都有所謂的靈魂（Stuff Of UnendingLife），在死後會歸屬於他們所信仰的宗教體系。在這星球上有兩大類的人，一類是不相信來世的人（No After-life At All），另一大類則是絕對相信有來世的人（Abso-lutely AlwaysAn Afterlife），這類人就是在 AFTERLIFE 這個遊戲中的主人翁。在這類人中還有許許多多不同信仰的人，像是相信有地獄和天堂的（Heaven And Hell Await）的這些人，會先往生地獄再到天堂，有點苦盡甘來的味道，也有只相信地獄或天堂其中一者的（Heaven Or Hell Only），就看



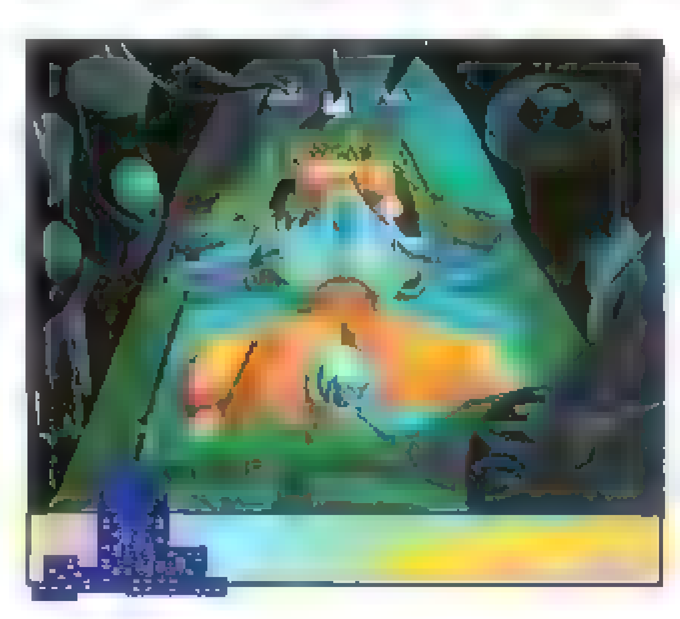


他內心善惡的最終平衡來決定他的歸宿，其它還有像 OCRAists（Only Cloud RealmsAwait）、PORAists（Only Pit Realms Await）、SUMAists（SOULs Undergo Multi-pleAfterlifes）、SUSAists（SOULs Undergo Singular Afterlifes）、ALFists（AfterlifeLasts Forever）、RALFists（Reincarnation Always Loops Fate）等等不同的宗教系統。玩家要扮演的，就是一個類似土地公的工作，雖然能管理天堂和地獄，但是可不像上帝也瘋狂一樣有翻天覆地的法術，只能中規中矩地做你的「市長」工作，基本上是和模擬城市性質相當接近的策略模擬遊戲。

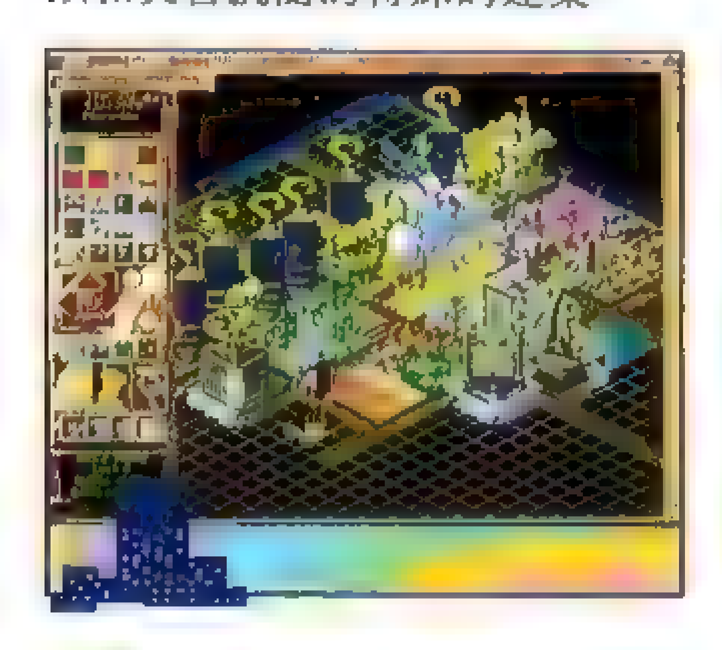


難不難？試試看你就知道

玩過模擬城市的人，會對於整個遊戲的規劃及其鏈鎖關係十分熟悉，而模擬城市也有一本相當詳盡的說明書做為參考。很可惜的是，在模擬天堂裡面只有一本薄薄的說明書，雖然遊戲也有線上的教學課程，但是完整性並不高，更為這個不是很容易上手的遊戲增加了不少困難度，即使你玩過了模擬城市、上帝也瘋狂之類的遊戲，筆者也不敢保證你能夠馬上上手，除非你坐下來好好地 K 一下說明書，然後乖乖地看著教學課程的第一章的示範，免得浪費了一兩個小時還不知道自己在做什麼。本遊戲和上面提過的兩個遊戲最大的不同點，就在於模擬天堂的收入部份，在遊戲中定了一種稱之為稅率的東西，每個經由天堂或地獄之門的靈魂都要交過路費，過路費的多寡就是稅率，當玩家的平均建設程度可以達到一定的工作效率時（以 A、B、C、D 及 +、- 分級），玩家所賴以為生的稅率就

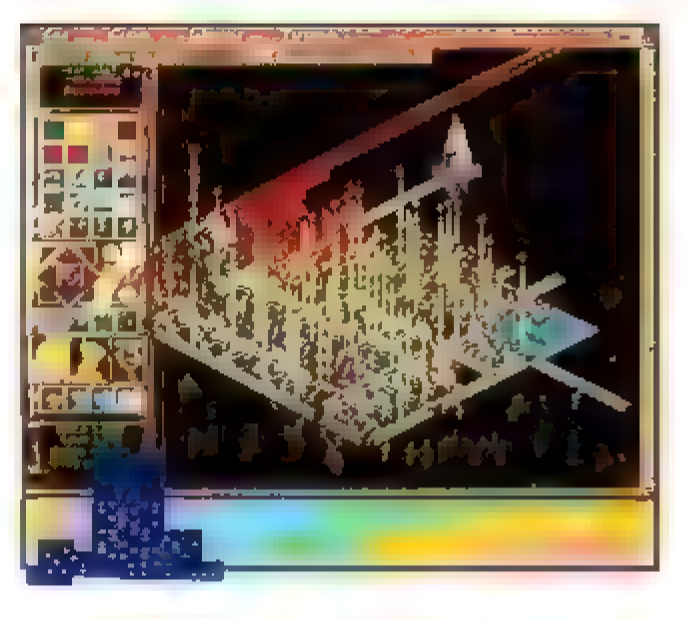


會慢慢上升，除此之外，玩家是沒有其它的經濟來源的。在遊戲的事件方面，則有一般性的災害和重大災害，當玩家蓋了某些特殊建築後，這些災害是可以避免的，如果碰上像熔岩這一類恐怖的災害，玩家的心血可能會付之一炬；玩家也可以把災害的選項關閉，不過稅率就會打對折，是件得不償失的事，唯一的方法就是加強研發的能力，早點發明可以和災害抗衡的特殊的建築。



妥善地規劃每一寸土地

模擬天堂中不管天堂還是地獄，除去了不能建設的神界設施、河流（熔岩）和山岳之外，可供利用的土地實在是有限，而且如果玩家喜歡以多取勝的話，一定會吃足苦頭，因爲負責建築的天使（惡魔）也要領薪水、道路



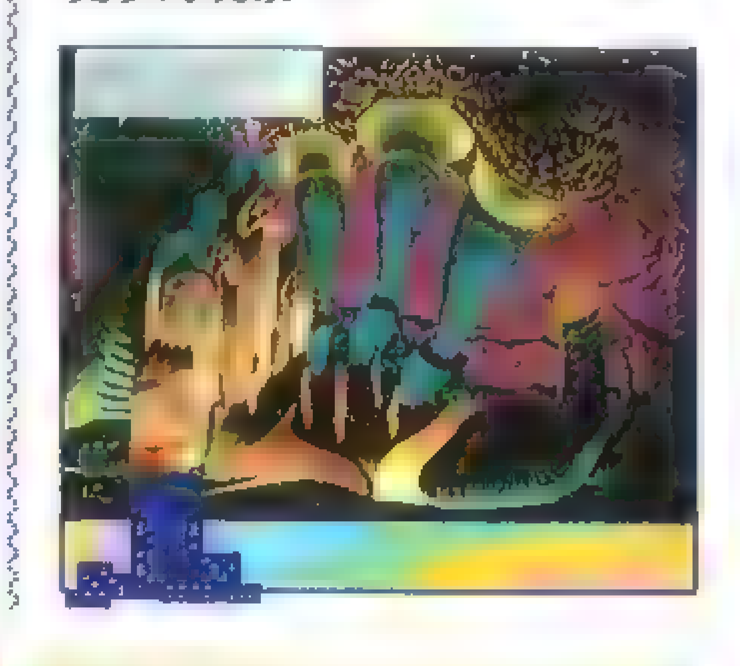
的維修費、土地的規劃費等等，往往會讓玩家覺得阮囊羞澀，能夠在有限的土地上提高靈魂的數目（也會隨稅率而變），是玩家生存之道。遊戲中有八種不同種類的規劃，分別用八種不同的顏色來代表，適合不同信仰的人來工作，除了規劃土地之外，玩家也必須創造一個適合靈魂工作的地方，因此調整生產力和研發力的平衡棒，就是玩家最常做的事；當遊戲建築物越來越多的時候，玩家會疲於奔命，因爲平衡棒要隨不同信仰的靈魂數而變，而靈魂也會遷入遷出，因此要維持



最佳平衡，就得要經常注意平衡棒。



模擬天堂在遊戲的構思上有其過人之處，遊戲的背景音樂相當好聽，而且魯卡斯的特殊畫風雖然奇形怪狀，卻又有模有樣，著實令人佩服；遊戲整體上和模擬城市十分神似，可惜遊戲本身的教學課程不夠詳細而且不太容易上手，說明書的敘述也略嫌簡陋，玩家要多費點心思才能適應；而建物之間也不像模擬城市的建物有明顯的鏈鎖關係，因此在遊戲性上略遜一籌。遊戲的操作介面是以圖像爲主，感覺相當順手，不過前提是你必須看得懂每個圖像代表的意義。如果遊戲能在說明上再多著墨，相信會吸引更多的玩家。



群英會審 VER 2.1



特殊的繪風使人眼睛一亮，在音樂音效上表現出色，遊戲中鉅細靡遺的事件，在在考驗玩家的細心程度。不易上手的操作介面，使遊戲增加不少困難度，玩家需要一段時間才能控制全局。



相當具有創意的新IDEA，讓玩家搖身一變成爲靈魂的主宰者，學習管理人死後的世界；遊戲的畫風相當精緻，所呈現出的畫面令人耳目一新，讓您體驗不同的天堂地獄。



Lucas 最新出品的策略遊戲，類似Sim City 2000，不過背景換成了遙遠星球的死後世界。強烈的美式畫風充份表現出遊戲風格，在整體架構上也頗完整，只是說明書較爲簡略，使玩家相當不易上手。

設計公司：Lucas Arts
發行公司：松崗
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S/U/PAS
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售價：原 990 元 / 台840元
測試配備：5x86-GP100、24MB RAM、ET-4000W32P、SB-16、6X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／米克

1 遊戲背景

《赤日》的遊戲背景設定在傳說中的雅特蘭提斯大陸。當老皇帝戴奧尼二世病危之際，培里公爵帶著十六萬的軍隊進京探病，並在皇帝駕崩之後，以搜索皇太子的下落為由，對首都實施戒嚴。利用皇太子失蹤的機



會，培里誣陷貴族謀反，並一舉屠戮了六千多名貴族，使得首都中的貴族戰戰兢兢地遞上聯名書，請培里暫代皇位。此舉引發了其他地區領主的不滿與震驚，在局勢混沌不明的情況下，有人起兵勤王討伐培里；也有人眼見機不可失，於是自立為王。於是，雅特蘭提斯大陸又陷入了一片戰火中。

2 神似三國志

筆者對《赤日》的看法，是「架構有百分之八十以上與《三國志》系列雷同」，最大的差別之處，大概只有故事背景不同，還有進行的方式由回合制改為即時的方式。本遊戲不論從大地圖中的「軍事、外交、內政、策略」等主要或次級指令，到戰場上的「移動、攻擊、策略、撤退」等各級指令，無不與《三國志》系列相似，筆者覺得這麼高的相似程度對《赤日》未必是件好事；雖然 KOEI 的策略遊戲在國內已經有了相當大的消費群；但是這一套行之多年的 KOEI 界面卻有些一直沒有改進的缺點，《赤日》在參考這些製作精良的日本遊戲架構時，並沒有另外再予以改良，算是較可惜之處。

3 屬於自己的特色

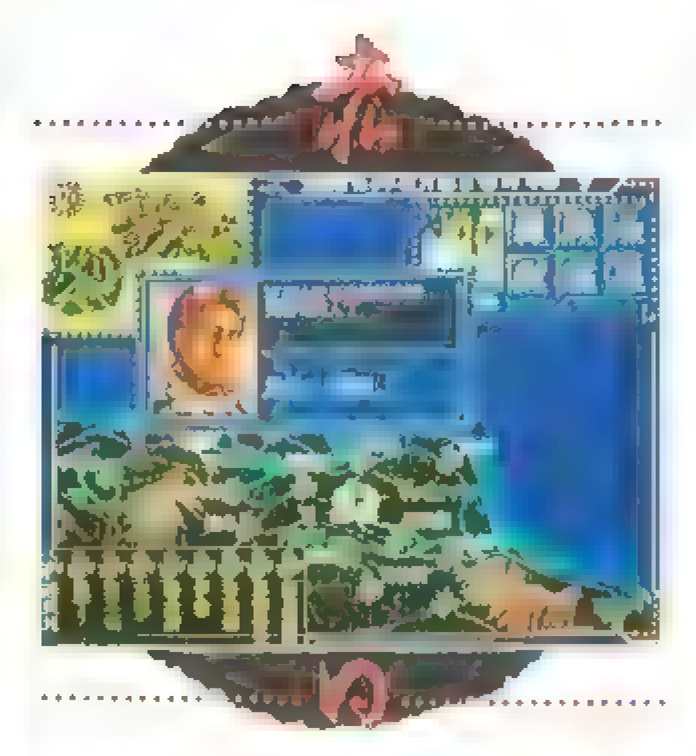
看完了與《三國志》相同的部份後，再讓我們來看看《赤日》有那些屬於自己的特色吧！首先，《赤日》把回合制改成即時的方式，使得玩家必須時時緊繃自己的神經，因為戰役不再是一場結束後才會再開始新的一場，敵人很可能從多處同時向你發動攻勢，所以如果沒有進入備戰的狀態，可能會在敵人的奇襲下一敗塗地喲！這和某些回合制遊戲漫長而沉悶的節奏比起來，的確能給人較多的刺激。另外，本遊戲引進了分工的概念，同樣的工作如果同時有多個人在做，將可以加快完成的時間；在這方面，《赤日》還有一個滿體貼的設計，當你選擇要進行某項工作的時候，電腦會自動把影響該工作的屬性特別標記出來，以便玩家作決策。

在人物的設定上，筆者對設計人員的用心實在敬佩！因為本遊戲不像《三國志》系列或《信長之野望》系列一樣，有歷史背景可以使用，所以也不需要再去雕塑人物的性格；《赤日》為了要讓玩者能更融入遊戲中，設計人員為數百名的人員塑造了他們自己的性格（雖然多數人的說明感覺起來有點大同小異），並且



還為每個人編列了一大堆的屬性，相信進行這些浩大的工程勢必要花費不少的時間吧？不過很可惜的是，由於本遊戲是架構在虛幻的世界中，加上策略遊戲很少有讓角色發揮他們特色的餘地，所以這些角色仍然很難讓玩家留下一個深刻的印象；比起在《三國志》中，只要提到謀略就會想到諸葛亮、提到武勇就會想到趙雲，這是《赤日》比較吃虧的地方。





4 一些小缺點

由於本遊戲沿用了《三國志》的界面，再加入了自己的特色，所以在缺點方面，也多少承襲了一些別人的缺點，再加上一些屬於自己的不盡妥當之處。

首先，在人物設定方面，以一到一百來區分人的能力會產生一個很大的問題。『一個武力 93 的武將與一個武力 94 的武將到底差多少？』，由於遊戲中登場的人物高達數百個，所以一到一百的級距勢必會造成許多武將能力差不多的情形；筆者覺得如果把上下限定在255到1，或許會好一點吧？

在進行遊戲時最大的困擾，則是遊戲沒有調整速度的功能與說明過於缺乏。筆者每次在戰鬥的時候，總是覺得戰場的變化太快，令我難以反應（其實是因為缺乏說明，根本不知道要幹什麼、發生了什麼事？）想要調整速度來研究一下狀況，卻又找不到相關的指令。雖然製作人員相當地用心，花了十幾頁來構思故事，但是對一些重要事件或指令的說明卻是相當地缺乏。像是稅收是多久收一次？人員從事工作要多久才會完成？買賣米糧時的價格要在哪裡查閱？這些資訊對遊戲而言都是相當重要的，但是筆者在手册上卻找不到相關的說明。此外，在戰場的指令方面，手册上都以簡略的幾個字帶過，而且手册上的指令與遊戲中的卻又不盡相同，雖然有附上一張『手册修正說明』，但是對部隊如何移動？弓箭手可以攻擊多遠的範圍？如何進行攻城戰？戰役的勝負如何判定等等，這些重要的訊息與指令也都沒有說明，完全要靠玩家自行去摸索。筆者個人認為，一個好遊戲缺乏故事固然不完美，但是總能進行得下去；但是一個再好的遊戲如果缺乏說明，那麼玩家可能玩了很久還是摸不著頭緒的，也可能會讓人玩了一半就想要放棄了。

5 結論

從筆者個人的觀點來看，《赤日》算是有中上的水準；但是對於狂熱喜愛《三國志》系列的玩家而言，《赤日》仍然是相當值得一玩的。雖然《中國》與《赤日》這兩套遊戲，令人感覺到和《文明》與《三國志》系列有很大的相似之處，而且這兩個遊戲也未達『青出於藍』的境界，但是卻也讓人發現世紀縱橫在程式與美工方面已經具有相當的水準了；相信只要在創意方面多加強，走出屬於自己的路，將來世紀縱橫可能也會是市場上的一方霸主。



群英會評 VER 2.1

 78	 80	 76
是一款創新的即時戰略遊戲，承襲三國志系列相類似的架構，卻未能避開原有的缺點；在故事的設定上，下了一番功夫，但可惜在細節上不夠細心，遊戲在美工方面上表現得不錯，令人滿意！	遊戲在人物的設定上相當詳盡，製作小組的用心可見一般，雖與三國系列架構雷同讓人詬病，但仍有其創新之處，若能將訊息、指令等稍加改良，遊戲則更完備。	以即時方式進行的策略遊戲，在劇情及人物設定上算是頗為用心，美術方面的表現也相當不錯，只是說明書有未盡詳細之處，使得玩家在剛接觸時較不易上手。

設計公司：世紀縱橫
發行公司：世紀縱橫
發行類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486
記憶體：8MB
支援音效：A/S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售　　價：800元
使用系統：AMD 5x86-P75 6x CD-ROM 16MB RAM SB PRO II



本文作者／米克

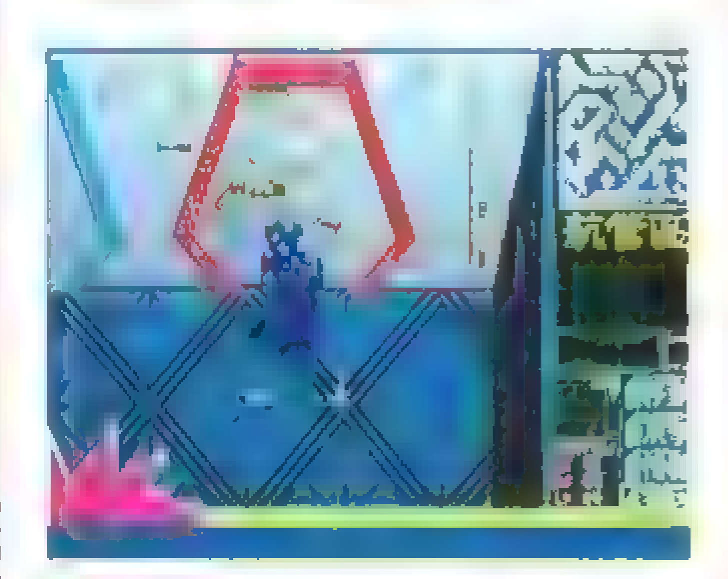


當商船『寇蒂斯』號一如往常，準備降落在瑞其要塞時，船上的成員卻發現要塞似乎是發生了一些異常的事情，眾人在經過一陣子的分析調查後，才發現似乎有一些奇怪的生物侵入其中。在向總部報告後，船長接獲命令，必須組成特遣隊，以營救要塞中依舊存活的人們；於是眾人便整裝出發，準備進行救援任務。以上就是《異星突擊》的劇情。



《異星突擊》可以說是一個國內蠻少見的策略遊戲，因為它的玩法感覺起來有點像《幽浮》，又有點像《特勤機甲隊》；而且它雖然是個策略遊戲，但是為了讓遊戲能順利地進行下去，玩家卻又少不了要到各地探險、解謎。

本遊戲的進行方式是採用回合制的。由於遊戲的場景是在要塞的內部，玩家必須使用善用四名隊員，在要塞的各個地點與異形戰鬥、解救生還者以獲取所需的資訊，或者搜索各個地區的房間，以蒐集足夠的資料。在遊戲的過程中，由於要塞大部份的通道已經被封閉了，玩家可能需要透過傳送點來到達特定的區間，或者拿取密碼卡，以打開特定的閘門。這種策略遊戲加入一點冒險遊戲風味的玩法，的確能帶給人耳目一新的感覺，也增加了遊戲的耐玩性，但是由於遊戲的一些細節設計不當，所以使得遊戲的整體表現不佳。



首先要提到的問題，就是操作介面。遊戲本身會為隊員安排移動順序，這點在一些回合制的

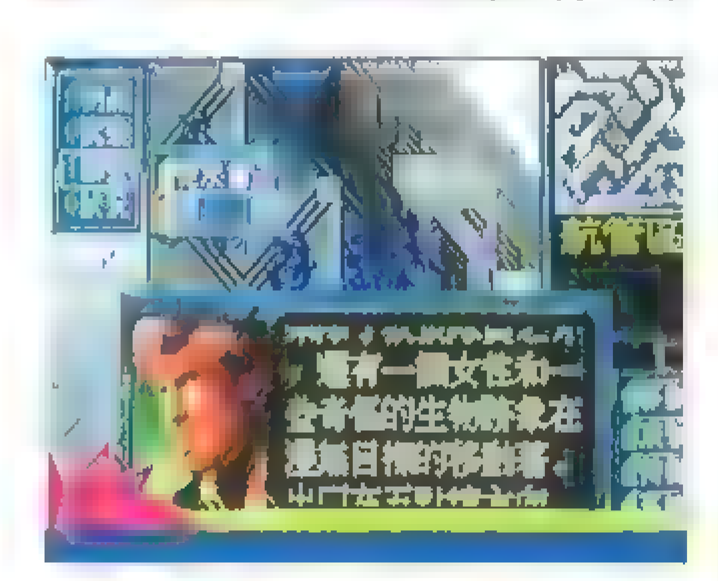


策略遊戲中是很常見的，但是由於本遊戲的場景發生在要塞中，許多的通道都相當地狹窄，如果不能自由決定隊員的移動順序，往往會形成一堆人擠在一齊的情形。此外，在操作上最不方便的地方，就是在畫面右上角的縮小地圖完全沒有幫助玩家快速移動的功能。在一般的策略或戰略遊戲中，只要地圖超過一個畫面以上，縮小地圖就有提供玩家直接在上面移動畫面的功能，但是《異星突擊》的縮小地圖卻完全沒有提供這個功能。由於遊戲的地圖相當大，所以如果玩家將畫面移動到其他地方觀察，要移動回來將會非常不便。



在戰鬥的時候，也有一個相當嚴重的缺失，就是某些武器的射程明明超過兩格，但是卻無法

攻擊兩格以外的敵人；會發生這個問題，最主要的原因是可能是設定上的錯誤。當玩家在移動完後，人員會自動切換到攻擊的狀態，然而不管人員身上有甚麼武器，畫面顯示能夠攻擊的範圍卻始終只有兩格，即使該武器的射程在兩格以上，一樣無法攻擊兩格以外的敵人。由於這個缺失，也造成了一個嚴重的問題，因爲敵人的移動力都在三點左右，所以用射程兩格的『長程』武器對敵人『遠距離攻擊』，代表下一回合你的隊員將會遭到敵人的反擊，所以要是玩家戰鬥時不用『四個打一個』的方式來對付敵人，你的人員很快就會傷痕累累了；如果一個策略遊戲要玩到這種地步，可以說整個趣味性都已經消失無遺了。即使玩家可以從地面上或房間中取得物品來補充體力，但是面對數量龐大的敵人，如果只能靠這種近距離的方式搏鬥，人員的損耗只是遲早的事。



雖然遊戲中對裝甲設計了很多的屬性，但是很可惜說明書上的講解並不清楚，很多名詞不是只有英文就是只有中文，使人無法將這些屬性的中英文正確地結合起來，也無法瞭解每一樣屬性的作用與影響；像筆者就一直無法瞭解體力與生命力的作用與區別。這些屬性對設計者而言，自然是瞭若指掌，但是如果是寫在手冊上的話，那麼就要寫得能讓玩家看得懂，否則就失去了手冊的功能了；手冊不良是多數國內遊戲所共通的弊病，希望國內遊戲在內涵提升的同時，手冊製作的水準也能夠提升，這樣玩家才能夠充份享受到玩遊戲的樂趣。



在聲光效果方面，《異星突擊》在過場動畫與特定場景的 3D 畫面都作得相當地不錯，但是戰場地圖的繪製就不盡理想了。戰場地圖最大的缺點，就是每一個方格都太大了，所以造成人物移動上的不便；此外，平面



3D 的地形由於採用的色系太過接近，所以看起來好像糊成一團，也無法表達出物件應有的特色。在音樂的表現上，聽起來與旭光之前的作品大同小異，大概可以算是中上的水準吧？



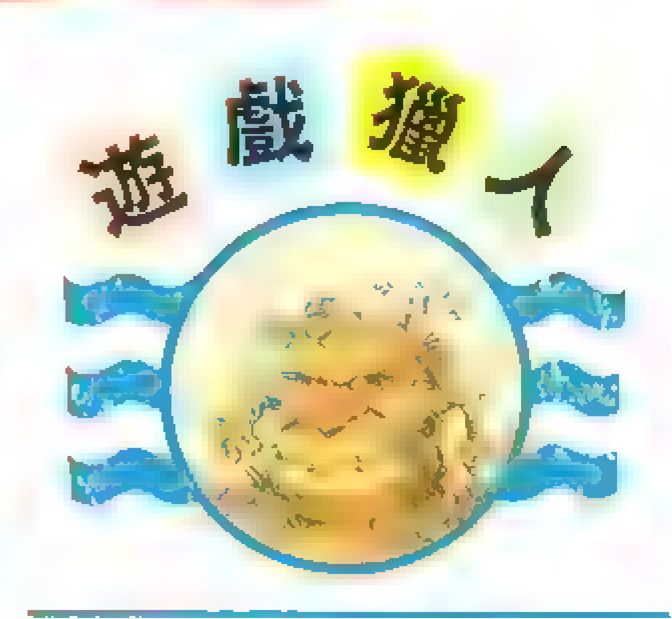
雖然《異星突擊》設計得相當有創意，但是由於一些細節的疏忽，使得整體的表現大打折扣，實在是一件相當可惜的事！儘管一個有創意的遊戲需要花許多的時間來製作，但是如果操作的介面不友善，那麼還是難以獲的玩家青睞的，也希望遊戲公司以後在推出遊戲時，能夠注意有關操作介面的方面。

群英會審 VER 2.1

76	 80	 75
企圖融合冒險與戰略兩種類型的遊戲型態，是一款國內頗爲少見的創作，在過場動畫和 3D 畫面的繪製上表現不錯，但在操作介面以及設計細節上，略有缺失，乃至功虧一簣，實屬可惜。	將異形溶入遊戲中，更添詭異的氣氛，而遊戲的場景也從地球搬到了太空中，可說是相當有創意的設計，在動畫方面的表現也俱有一定的水準表現。	以對抗異形爲主題的綜合遊戲，融合了戰略及冒險解謎的遊戲成份，在構想上頗具創意，不過由於介面的設計不甚妥當，再加上戰鬥計算疏失，使得遊戲性減弱不少。

設計公司：旭光
發行公司：旭光
發行類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8 MB
支援音效：A/S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
使用系統：AMD 5x86-P75、6x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II

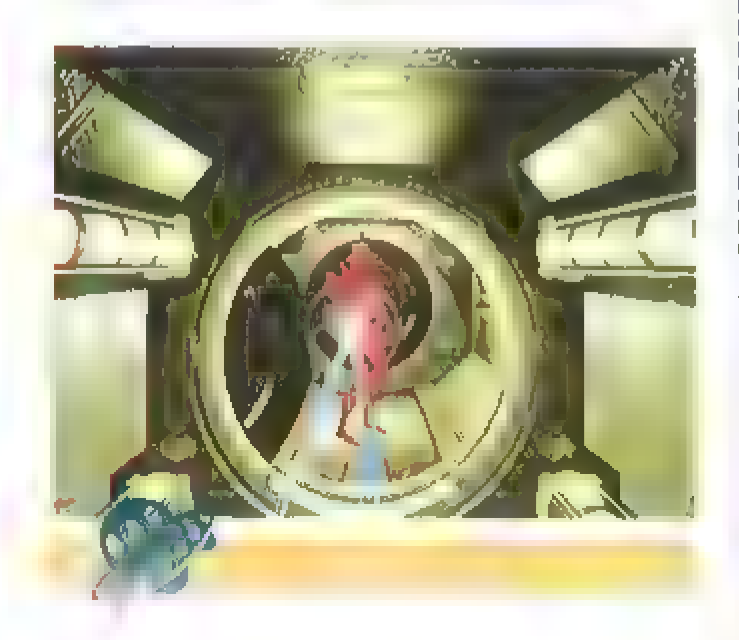
REVIEWS



本文作者／莊振宇



話說外交官班尼克正在前往九號星站時遇到了不明船隻的攻擊，加上禍不單行，又遇到了一場強大的離子風暴（Plasma Storm），以致機身失控，與九號星站正面撞上。班尼克身爲本遊戲的主角，當然不會那麼容易就翹掉了，所以在班尼克獲救之後，遊戲就此展開。



欲介紹九號星站這套遊戲，就不得不提一下有關 Star Trek 裡象限移動的一些故事。在 Star Trek 故事中，聯邦對於這種技術一向毫無所知，從 Star Trek Voyager 開始，女船長 Janeway與她的船員就是因爲被不明的生物傳送到 Delta 象限而無法回到地球。到九號星站的時候，聯邦終於對於象限穿縮的通道－蟲洞（Worm Hole）開始



略有所知，而九號星站便是位於通往 Gamma 象限的蟲洞旁邊。星站指揮官班哲明．西斯卡（Benjamin Sisko）身經百戰，對於應付兇殘的卡達西恩（Cardassian）人或是變型人（Changlings）都相當有經驗，但是接著而來的則是連西斯卡也束手無策的天災－巨大的離子風暴。西斯卡下令將所有的星站人員全數徹離，除了一艘因老舊而無法離開的船以及一個從不明星球而來的外交大臣。





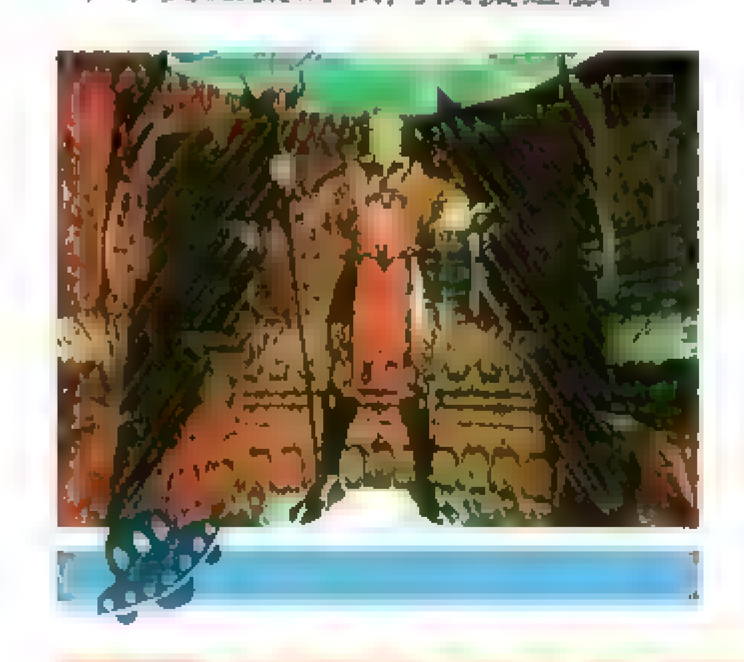
在班尼克到埠不久，九號星站便遭到了同一批不明船艦的攻擊。九號星站對於即將來到的離子風暴以及不明船隻攻擊的雙重威脅下，要如何應付呢？而身爲外交官班尼克的玩家又將要如何協助指揮官西斯卡渡過這一個危機呢？這就是玩家在 Deep Space 9:Harbinger 這套遊戲中所要面臨的難題。



遊戲整體的架構上與電視影集沒有什麼差別，可說是相當忠於原著，想必 Star Trek 的影迷們不會對本遊戲失望。遊戲本身的場景是以 3D 圖型繪製，並且完全參照電視影集內的設定來畫，因此看起來於電視上沒什麼兩樣。玩家在遊戲中還實際可以使用牆上的電腦介面來取得一些訊息，例如現在位置、到星站內某

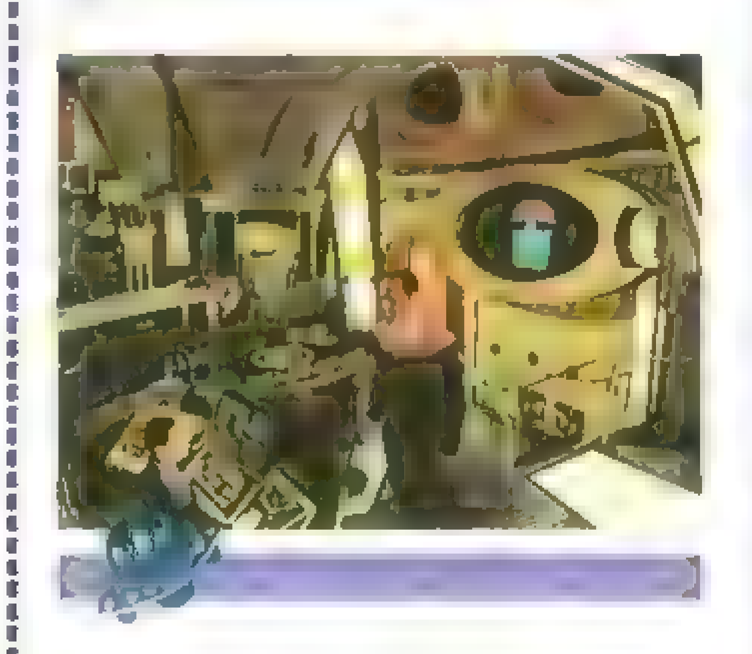


一個地點的方法、或者是某人的所在位置等。不過筆者個人是很討厭與電腦說話，因為當筆者問一個簡單的問題，電腦就要繞一大圈來回答問題，而且不能按ESC中斷，所以在遊戲中光是聽電腦說話就可以花掉玩家不少時間了。遊戲中玩家可以玩到不同的小型遊戲，例如一開始在修理飛行船的晶片時，玩家可以玩到小小的拼圖遊戲。在不明船艦攻擊時，玩家也可以玩到小小的射擊遊戲。如果玩家還意猶未盡，還可以到好爾夸克的 Holodeck 中享受虛擬的戰鬥模擬遊戲。

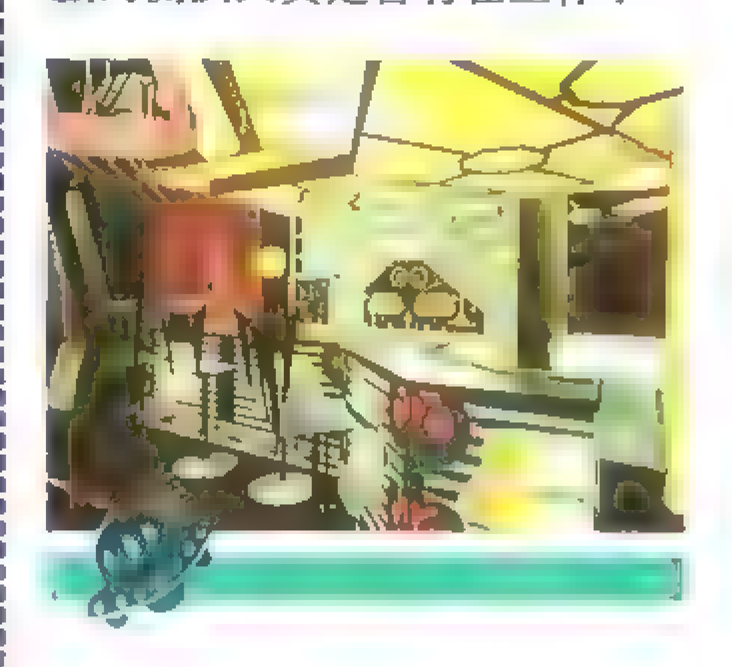


Holodeck 在本遊戲中可說是設計最好的地方，玩家在 Holodeck 中玩到的遊戲其 3D 動畫即場景都精緻非常，效果比電視上看到的還好，讓玩家同時可以感受到刺激感與視覺享受。

九號星站中的人物都是以合成的方式繪製的，也就是說，人物的頭部以下是繪製的，而頭部則是真人影像，不過合得還不錯，不太看得出痕跡。遊戲的交談是採用全場語音的方式，而且是電視影集裡的原班人馬所錄製的喔！玩家可以聽到指揮官西斯卡沉重的聲音，也可以聽到變型人奧多沙啞的聲音，在這方面本遊戲也不會令忠實的 Treker 失望喲！



遊戲中唯一的一個缺點就是移動的不便，由於本遊戲 3D 場景的繪製在方向感以及物與物之間的距離表現得不太好，加上不少的場景有〝盲點〞，所以玩家常常會找不到路，或者是發生明明在場景A看到了某個通道，在靠近後卻發現通道不見了的情形。還有一種情況更是令筆者生氣，就是明明電梯在筆者的左邊，筆者卻無法轉身進入，而非得要大大的繞一圈以直線方式進入不可，真是令筆者不得不懷疑本遊戲的測試人員是否有在工作？



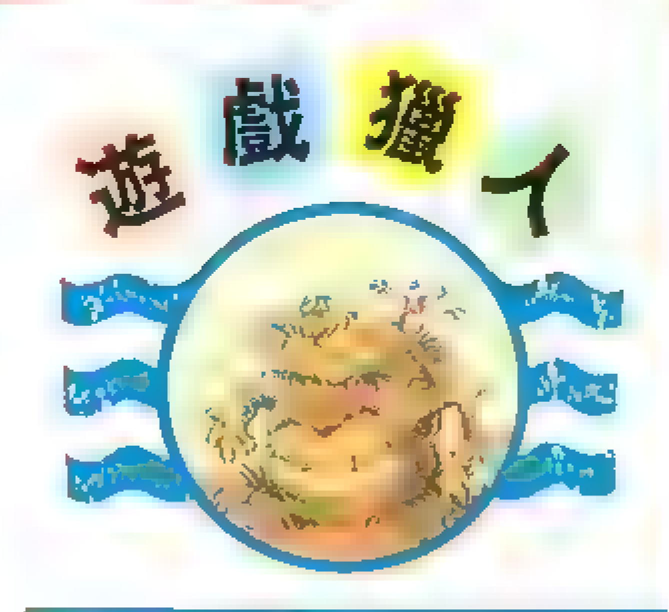
Star Trek:Harbinger 實在是一個不錯的遊戲，忠實的 Treker 買到本遊戲時更是不會失望。遊戲本身相當忠於原著，而這不就是由電視影集改編的遊戲所需的第一要件嗎？如果玩家積蓄還未見底，那請趕快去買一套。筆者順便一提， Star Trek Voyager 也將要在電腦上推出，聽說該玩遊戲就像在看電視一般，不知道是真的假的，不過無論如何，只要是 Star Trek 的產品，筆者都會期待，相信所有的 Treker 都是跟筆者一樣吧！

群英會審 VER 2.1

		
故事架構相當忠於原著，而語音部分並由真人原音錄製，臨場感十足，遊戲中的場景及人物均以 3D 立體圖形繪製，效果不錯；美中不足的是，遊戲的測試工作似乎不盡完美，是較遺憾的一點。	遊戲腳本的架構承襲原著的風格，由影集的原班人馬出動演出，將原著詮釋的淋漓盡致，相當有收藏價值，場景的繪製也依影集為藍圖，讓人頗覺親切。	以 STAR TREK 系列之故事改編的冒險遊戲，內容頗忠於原著，使得 STAR TREK 迷興奮不已；畫面以 3D 方式表現，可說是相當突出，只是在移動判斷上不太理想，降低了其遊戲性。

國外發行：VIACOM
國內發行：博德曼
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟×2
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：990 元
測試配備：P166、16MB RAM、Sound Blaster 16、Gravis Ultra Sound ACE、ATI Mach64 4MB VRAM PCI Video Card、6x CD-ROM

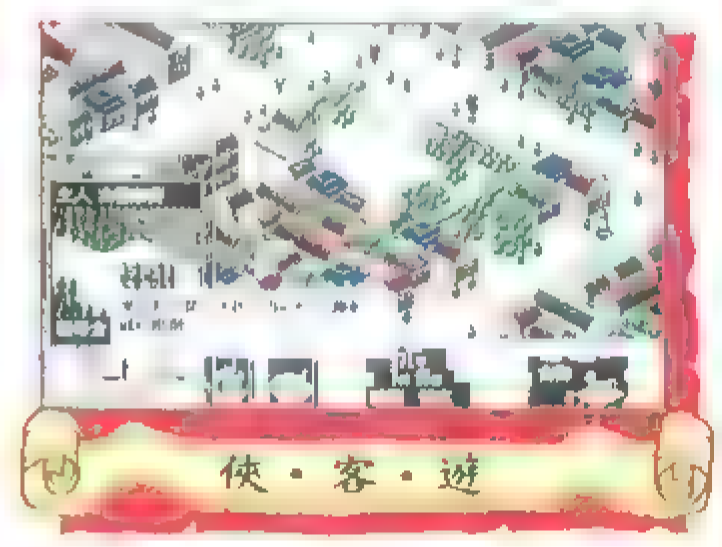
REVIEWS



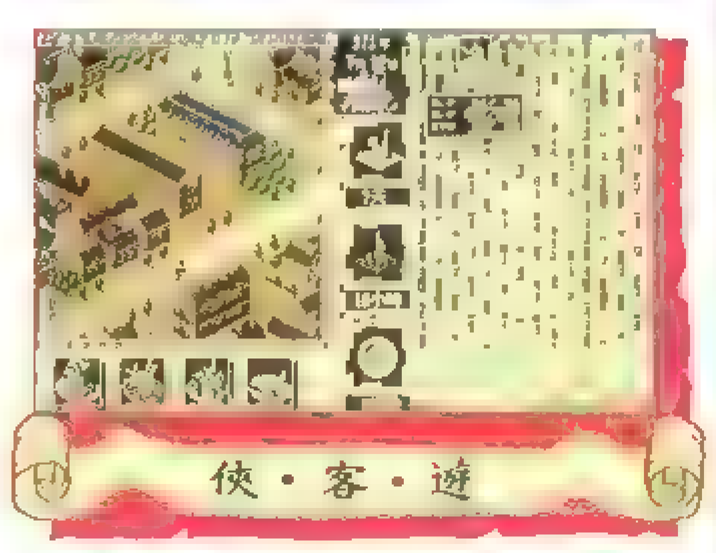
本文作者／俞伯翰

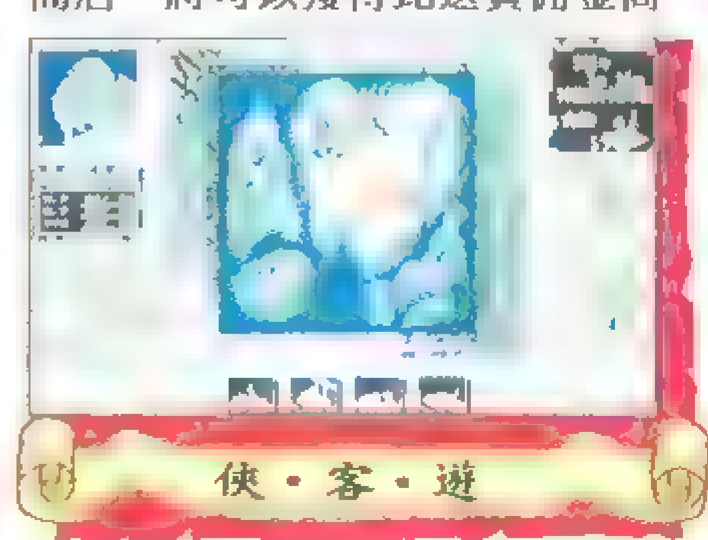


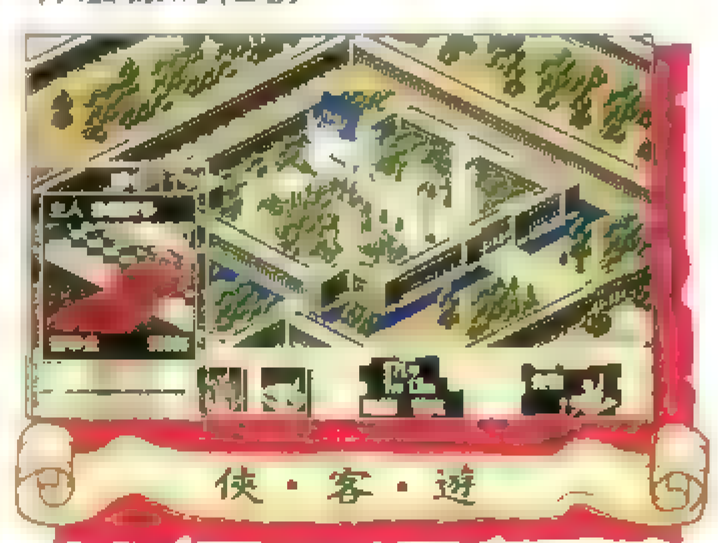
玩過A-Train（鐵路A計畫、A列車）的讀者對於ARTDINK這家公司應該不陌生吧！ARTDINK原來主要以開發策略遊戲爲主，不過自從它推出了一套Lunatic Dawn的 RPG遊戲之後，大受歡迎而使得許多人對ARTDINK另眼相看。現在由第三波代理的Lunatic Dawn Ⅱ在台灣推出，譯名爲「俠客遊」。Lunatic Dawn強調著「自由冒險」的精神，也就是和一般的單線是RPG不同，並不是復興家室、拯救公主或消滅魔王之類的，玩家僅僅只是扮演一個流浪的冒險家，在這個世界爲了生存及冒險而奮鬥著。

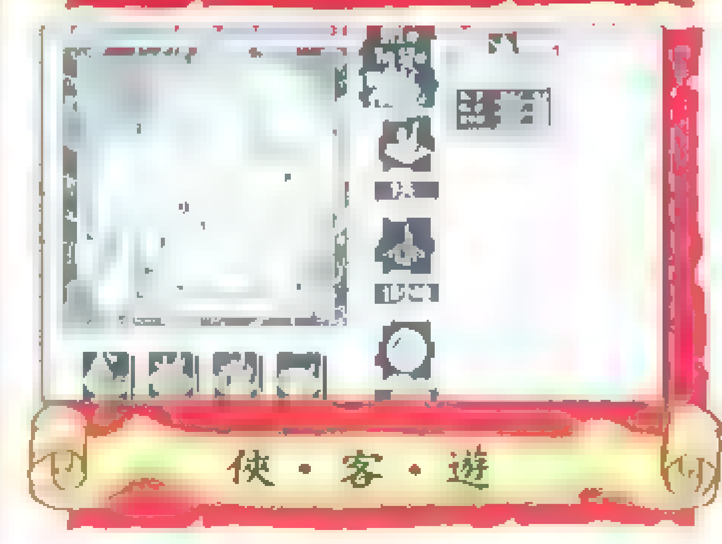

俠・客・遊

對於玩慣傳統RPG的玩家來說，「俠客遊」確實會給這些人相當的疑惑，我到底要作什麼？沒有大魔王、沒有公主、沒有血海深仇，沒有一個大目標，而使得這些人無所適從。使得剛進入遊戲時不知所措，對於破台狂更是一大打擊，這…要怎樣才算結束遊戲啊？其實「俠客遊」的進行方式相當簡單就是接受任務→完成任務→去訓練所提昇屬性→接受更困難的任務，這樣不斷的一直循環下去就是俠客遊進行的方式。因爲你只是一個流浪的俠客，說難聽一點可以說是一個傭兵，別人付給你足夠的金錢，你幫他完成他指定的任務。這些任務大概都是送貨、護衛、清除壞人、暗殺、強盜、搜索、拯救人質或是其他特殊任務，完成這些任務會有一定數量的佣金，而賺取的這些佣金就用來買賣武器、維持部隊生存、提昇屬性等等用途。而所接受的任務有好事也有壞事，甚至你也可以半途終止任務，或是背棄你的委託者。比如說，也許你要將某寶物送到某人手上，若是你中途把寶物賣到商店，將可以獲得比送貨佣金高上數倍的金錢，不過這樣做將使別人對你的評價降低。當然你可以自由接受任何的任務，你可以成爲一個正義的化身，也可以成爲一個卑鄙的小人，端看你接受什麼樣的任務。


俠・客・遊

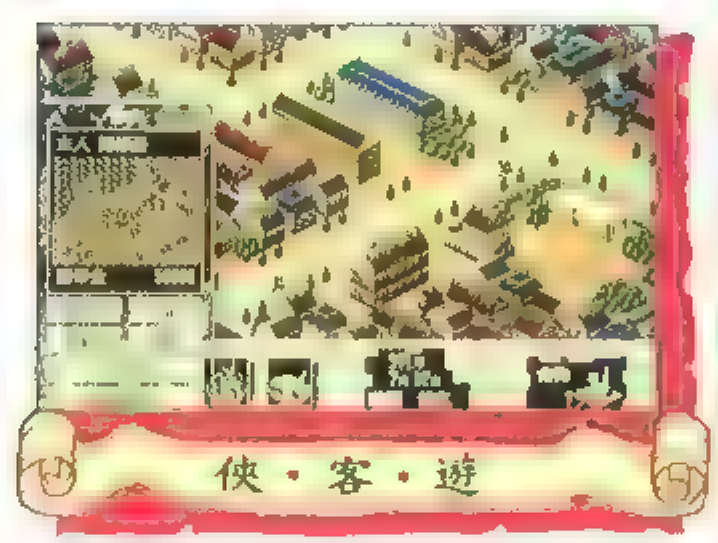

俠・客・遊


俠・客・遊


俠・客・遊

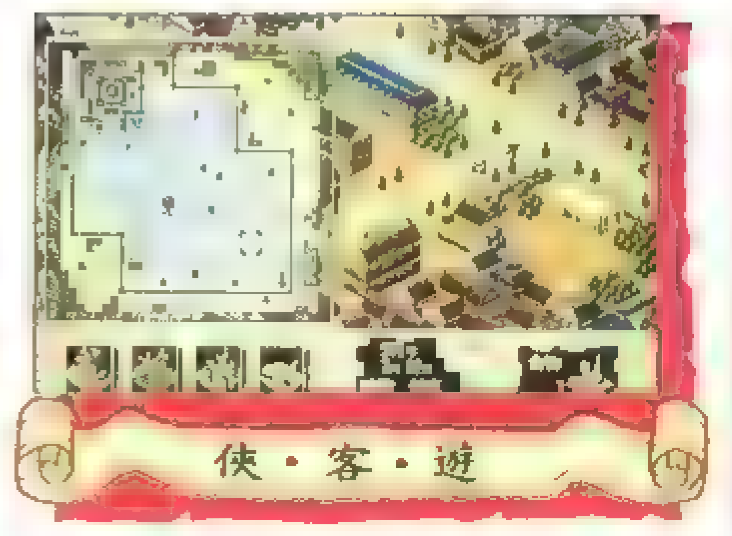
遊戲剛開始時，在創造主角的部份，要相當注意因爲創造一個好的角色，在將來冒險時會比較輕鬆。比如說家室部份共有八種不同的家室可供選擇，不過很明顯的選擇貴族是較好的選擇，爲什麼呢？貴族的各項屬性値都比其他七種還高，此外在剛開始時貴族也擁有較多的金錢可供運

用，相對著孤兒的屬性就比較低，剛開始所具備的金錢也比較少，不過對於那些有冒險精神的玩家來說，選擇孤兒反而是一個挑戰。

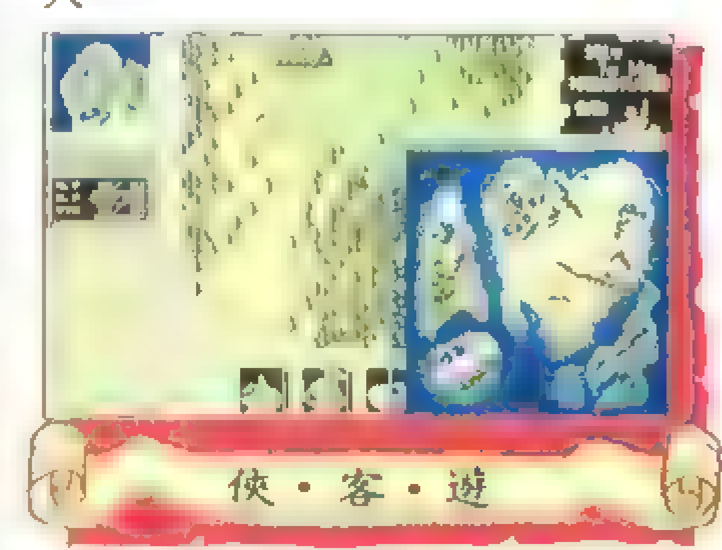

俠・客・遊

另外我們也可以自由選擇主角的種族、弱點等，弱點是一種很好玩的屬性，在大部份 RPG 幾乎很少出現，不過這蠻符合眞實世界，每個人都有怕的東西，你可以設定主角天生就是懼怕某種生物，比如說魔獸、魔法生物等，設定弱點可以讓你獲得更多的額外點數，可以讓你提昇其他屬性值。在前面這些設定的最後，你將會有一些額外點數，讓你自由設定提高某些屬性。而這些屬性値的大小將決定主角偏向哪種職業，比如說智力値較高比較偏向魔法師等職業，力量較大的就較偏向戰士等等。在「俠客遊」中並沒有絕對的職業，完全取決於屬性的大小，所以主角也可以透過訓練從戰士轉換成盜賊等角色。

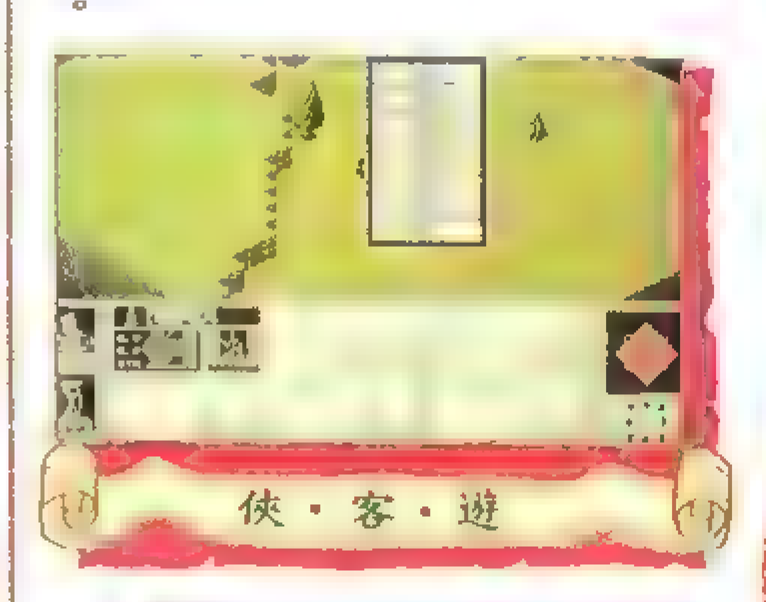
「俠客遊」在聲音及畫面上


俠・客・遊

表現得普普通通，音效部份筆者覺得差了點，聲音有點混濁，音樂部份有支援 MIDI 聽起來還好，可是用 FM 的話實在是可以用難聽來形容。而畫面的配色、搭配還算不錯，雖然稱不上華麗，卻也不差，只是畫面上的人物小了點，看起來有點累。而且在城鎮中移動相當麻煩，和傳統 RPG 不同，在城鎮中看不到主角走來走去，必須用選單選擇你所要到的場所才行，所以當城鎮大於螢幕所能容納時，移動起來將很煩人。


俠・客・遊

操作手册雖然很大本，不過該提的都沒提到，比如說硬體需求、記憶體需求，比如說遊戲需要 606K 的主記憶體，手册上沒說。另外關於記憶體的設定在筆者的 32MB RAM 機器上，竟然要指定 EMS 的大小，不能用 EMM386 的自動配置功能，這點在手册上竟然沒有說明，要打到代理公司問才知道，要設成 Device=c:\dos\emm386.exe ram 2048 才行，請讀者特別注意。還有遊戲設計上可能有問題，用筆者的 486 8MB RAM 的 NoteBook 進入遊戲的速度竟然比筆者桌上型的 Pentium-120 32MB RAM 與 Pentium-100 16MB RAM 快很多很多，關於這一點手册上也沒有說明，因爲那種進入遊戲的速度會讓你以爲程式是不是當掉了？而在 Pentium 上，城鎮中的路人移動過於迅速，使得找路人談話很不容易。


俠・客・遊

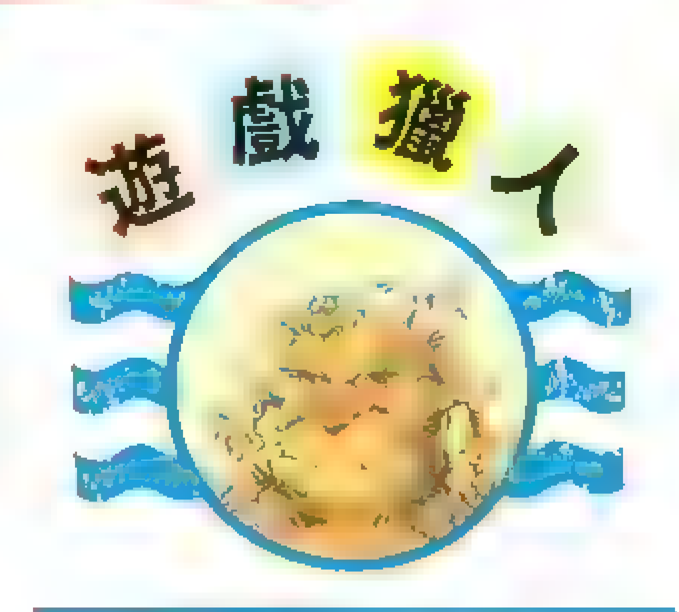
喜歡自由自在的玩家，「俠客遊」將會相當對他們的胃口，對於那些玩慣單線劇情 RPG 的玩家，可以試試「俠客遊」將會帶給他們新的感受。

群英會審 VER 2.1

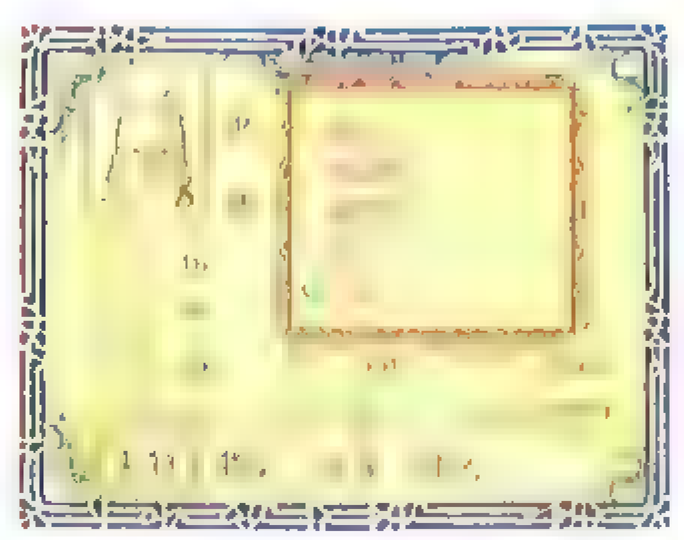
 82	 83	 85
秉持著一貫自由冒險的精神，ARTDINK 推出的這套 Lunatic Dawn 同樣的令人不會有侷促一隅的感受，玩家可自由決定心目中理想的角色。在聲光效果方面表現得中規中矩，喜愛 RPG 的玩家不妨試試。	自由度相當高的一款 RPG，不再侷限於傳統的打魔王模式，可以隨心所欲的選擇任務，是相當創新的設計，而屬性還可自由設定，讓玩家有更充份的自主權。	標榜自由冒險的角色扮演遊戲，在沒有預定之遊戲目的下，玩者可以自由自在地暢遊整個遊戲，畫面表現則還算不錯；習慣一般砍魔王式的玩家而言，可說是新的嘗試。

設計公司：ARTDINK
發行公司：第三波
遊戲類型：角色扮演
發行版本：磁片×5
使用平台：DOS
適用機型：386 DX33 以上
記憶體：604KB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：有，圖形密碼
遊戲售價：720 元
測試配備：P-120、32MB RAM、Sound Blaster 16、6X CD-ROM

REVIEWS

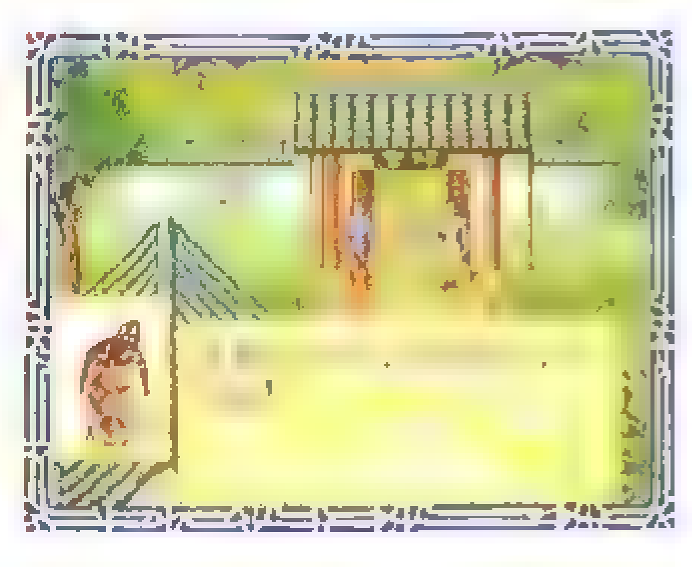


本文作者／白季川





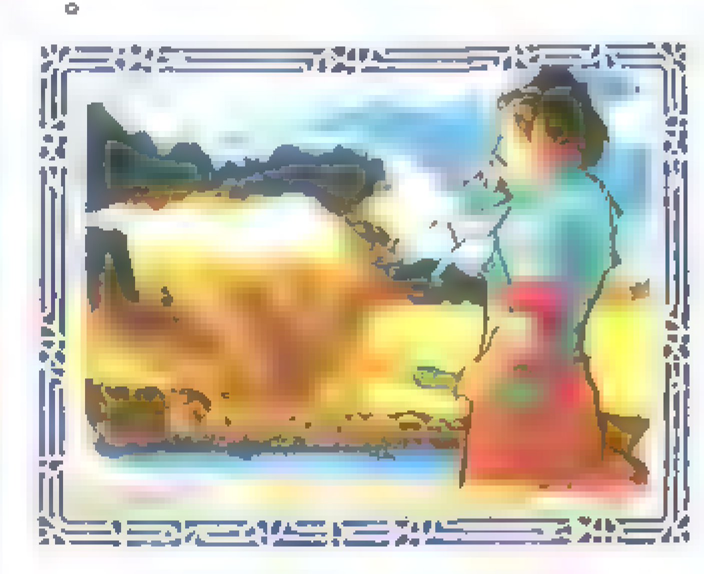
「力拔山兮氣蓋世、時不利兮騅不逝、騅不逝兮可奈何、虞兮、虞兮、奈若何…」在中國五千年的歷史上，秦朝末年的楚漢相爭時期，其群雄並起、英雄豪傑的歷史事蹟，相信是僅次於三國時期最爲後人知曉的一個年代。從秦末年陳勝、吳廣的揭竿起義，六國餘族的反秦活動，演變爲楚漢之爭，最後到漢王朝的建立，雖然歷史上的正統仍以漢高組劉邦爲記，但是西楚霸王項羽一生悲壯的英雄霸業，相信卻更爲人所傾羨嚮往。從前的電腦遊戲也不乏以楚漢之爭爲題材，但都是類似三國志的策略模擬遊戲，最近由熊貓軟體所出的西楚霸王項羽則是一款角色扮演遊戲，且正是以項羽爲主角，讓玩家藉著遊戲互動的方式遨遊那段動盪的時代。



城內或野外的走動畫面是從軒轅劍Ⅱ以來國產遊戲很常見到的上方俯視視角，人物及景物亦以等比例繪製，可能時代背景也接近的緣故，遊戲的視覺表現不論是城外的景觀或城內民房的擺設物件，都頗有類似的感覺。不過多虧其美工能力還不差，即使是320 × 200的低解析度看起來也很舒服，所以筆者也不想因爲類似而苛責它。另外，顯然這款遊戲在人物的繪製設定上也下過一番功夫，主要人物如項梁、項羽、劉邦、虞姬、范增等等，其對話時出現的人頭像，還有說明書上的插圖、封面，雖然多少經過美形化，不過都蠻符合對該人物的感覺，有時人物臉上還有許多表情變化。

音樂音效方面，遊戲的音效很少，似乎只有代表兩軍交戰時的刀劍聲，及施計謀使用物品時的音效而已。不過還好，光碟片上剩餘的空間由十六首 CD 音軌塡滿了，這些 CD 背景音樂都編得很不錯，有的聽來雄壯有的則悲戚，有可以單獨欣賞的價値，只是在遊戲中聽久了仍然會覺得吵想要關掉。

這雖然是一款畫面、內容很中國的遊戲，但是架構卻像傳統遊樂器上的 RPG 。操作很簡單，用鍵盤的方向鍵加幾個確定、取消鍵就可以縱橫全場，也支援滑鼠，而選單式的介面顯然也是爲了可以接 GamePad 使用而設計。劇情是直線式的，自項羽跟著叔父項梁逃到會稽開始，到兵敗烏江自刎結束，玩者只能跟著劇情安排而走，您沒有改變歷史的機會，雖然中間有幾個小橋段，但也多是爲了拿到某些寶藏，或者加入某人而設計的，於主線並沒影響。比較特別的是，最後烏江自刎那一段，您可以選擇渡江或自刎，自刎的結局當然就如歷史一樣，但如果您選擇渡江，則當年的霸王項羽就會淪落爲會稽城中的乞丐，什麼事也不能做。



遊戲的進行沒有什麼變化，筆者的感覺就只是不斷的征戰，不過是對象換了一下，前段的對象是秦軍，後段則是劉邦的漢軍。整個過程很像傳統的日式 RPG

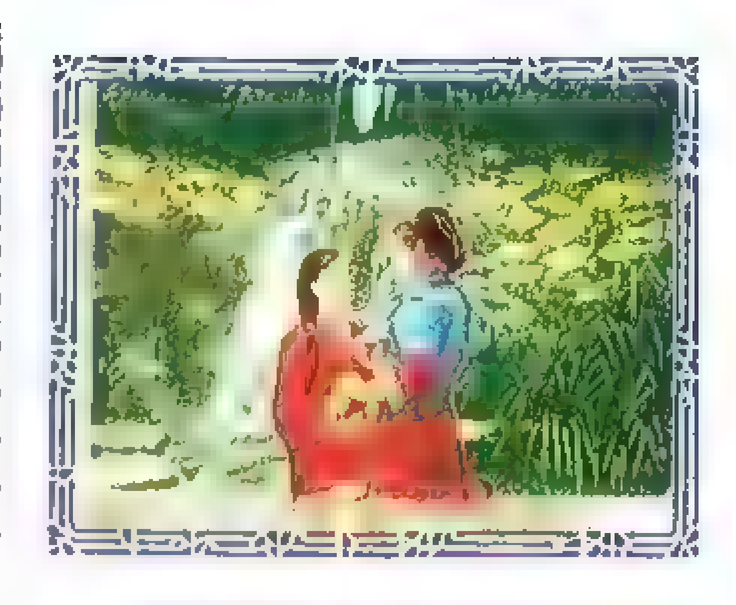
，地圖已經自動幫您規畫好您應該去與不應該去的地方，每過一個城池，就是購買更強力武器防具、補充必需品以及提供情報的地方，然後再往下一個城池邁進，尋找下一位的魔頭，筆者玩到中間時就有點疲乏了。



遊戲途中陸續會有許多人加入項羽的麾下，人物的屬性也很傳統的分為武力、智力、反應力等等，當然也有 RPG 必備的經驗點數、等級等等的；而人物可以裝備武器護甲，因此也有攻擊力、防禦力。人物各依等級可帶數量不等的兵，而兵士本身也有武裝的設定。戰鬥的觸發，除了應劇情需要一定要開打的仗之外，是採用踩地雷的方式，這種方式多年來已經遭到很多非練功狂 RPG 迷的厭惡，還好這款遊戲的戰鬥方式有一般及簡易兩種可切換。當切到簡易戰鬥，踩到地雷時只需概略地選取攻擊、防禦選項，由電腦快數地計算雙方死傷人數直到一方的兵力為零。

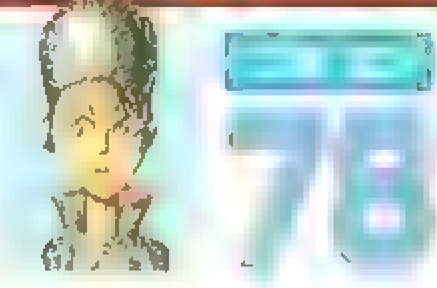
而一般戰鬥是本遊戲的主要戰鬥方式，採回合制的戰棋戰鬥，頗類似於三國志英傑傳的戰鬥方式。基本的如移動、攻擊、防禦指令當然不缺少，攻擊指令除了一般攻擊還可選衝鋒或者單挑。單挑是個很好玩的指令，如果敵將接受單挑，則會切到另一個單挑畫面，也是回合制的，雙方敵將各有攻擊、防禦或回陣三個指令，而攻擊防禦還可選擇上中下三個方位，於是雙方你來我往，直到一方的生命力降為零為止。此外，遊戲還有謀略指令可用，謀略還可分為布陣與施計兩種。施計就如傳統 RPG 一樣，要耗策略值的，而這款遊戲對於計策都還設計得蠻完整的，弱的、中的、強的，攻擊的、防禦的、牽制的等等類型都有考慮到。布陣則是比較與衆不同之處，共分成十六種陣形，還有相剋關係，不過由於更換陣形必須花費一個回合，而且陣形相剋並沒有很大的差異，因此筆者通常很少於戰鬥中變換陣形的。





筆者發現每個城池官邸中都會有個小官站在旁邊給您提示，有時您這次玩與上次隔了很久時間，忘了目前應該做什麼事，問問他就可以了，這個設計實在是蠻體貼玩者的。不過，筆者還是發現了一些不太方便的地方，例如進徵兵處徵兵，或進武器店買士兵的武器，都只能從已經固定好數目的選項上選擇，如果想徵足全部的兵，又不想浪費寶貴的金錢，就只能一次一次重複地選好幾次指令才能完成徵兵，無法一個指令就徵足全部的兵，實在很不方便。不過就整體上觀之，西楚霸王項羽仍是一款各方面平衡度都很適中的角色扮演遊戲，美術音樂都有水準以上的表現，加上簡單的操作，很直線很遊樂器型態的玩法，頗適合初學者入門學習。當然，如果 RPG 老鳥們想在炎炎暑假找一個畫面好、音樂佳，可以輕輕鬆鬆不花大腦的遊戲，西楚霸王項羽也是一個不錯的選擇。

群英會審 VER 2.1



聲光效果方面表現不錯，遊戲操作方式簡單易懂，故事內容採直線式進行，結局無法隨意變化，是較為可惜之處，具有隨時提示的功能及快速戰鬥指令，對於不喜練功的玩家來說，是頗為貼心的設計。



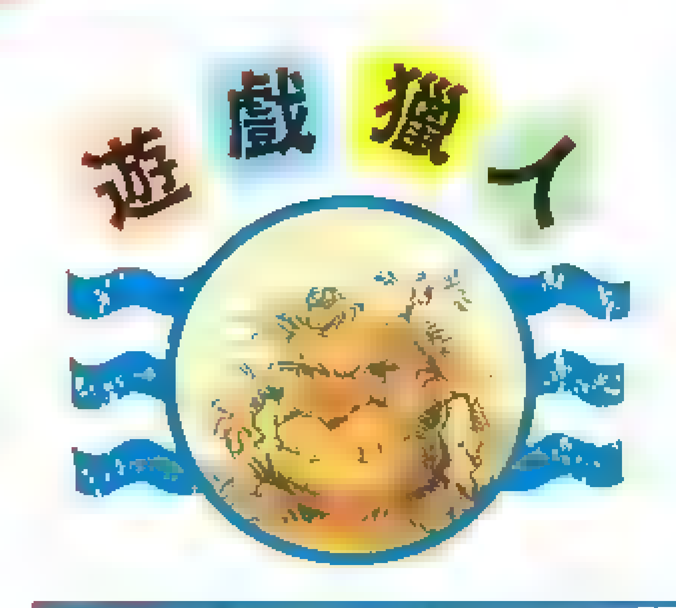
操作介面相當簡便易上手，遊戲中的各項物品也有線上說明，方便玩家選擇，在策略方面的計謀運用，設計的還蠻週全，而陣法的佈置安排也頗有變化性。



以西楚霸王為主角的 RPG ，在畫面上雖然是以低解析度製作，但仍具有相當水準；音樂表現還算不錯，而一些設定上的細節也有考慮到，喜歡玩 RPG 的人可以試試。

設計公司：熊貓
發行公司：熊貓
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX2-66 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：720 元
測試配備：Pentium 133 、 32MB RAM、S3 Trio64V+ 、 SB Pro+ Wavetable 、Creative 6X CD-ROM

R E V I E W S



本文作者／JEFFRY



超新星戰記



打從 Blue Sky 小組的時代開始，現今名為 Looking Glass 的這家公司一直致力於遊戲的擬真研究，當初還在 Origin 公司旗下的時候，地下創世紀 I、II 與網路奇兵就廣受玩家的好評，後來獨自開發的無限飛行更是讚賞不斷，如今該公司再度推出這款充滿科幻味道的動作模擬大作－超新星戰記。

超新星戰記是一款帶有強烈 Doom-Like 風格的遊戲，可是就跟網路奇兵一樣，有著詳細且深入的遊戲世界設定，而不是只單純地從頭廝殺到尾。打從進入遊戲的一開始，超新星戰記就帶給筆者無比的興奮與震撼，原因在於遊戲各種傑出的動畫效果，很難想像這樣精彩的內容，居然可以全部塞在一張光碟片當中。超新星戰記的動畫分成 VGA 全螢幕與 SVGA 半螢幕兩種，全螢幕動畫既使只有 VGA 程度而已，但是其精心繪製的圖型與流暢無比的效果，彌補了心裡頭的那種缺憾，這樣子的動畫效果除了出現在片頭部分之外，還會在任務出擊與返回基地的時候欣賞得到，筆者個人認為可以說與終極動員令的程度不相上下。 SVGA 半螢幕的動畫主要是用來交待劇情的發展與任務的簡報，雖然感覺跟十字軍相當類似，但是卻少了十字軍為了降低播放時候的負擔所增添的黑色線條，所以整個效果看起來簡直棒透了。





雖然超新星戰記的基地畫面，乍看之下似乎與銀河飛將系列如出一徹，不過為了讓玩家更加融入遊戲的劇情當中，還特地增加了個人終端機的設計，玩家可以透過它收到 E-Mail ，與查詢所有相關的資料，使得這款遊戲在劇情深度方面更加強化不少。在遊戲的一開始，只能單獨選擇主角出擊，不過隨著遊戲的進行，玩家能夠選擇或是指派的隊員就會越來越多，玩家可以設定這些 NPC 的命令與動作，以便更有效地打擊敵人。

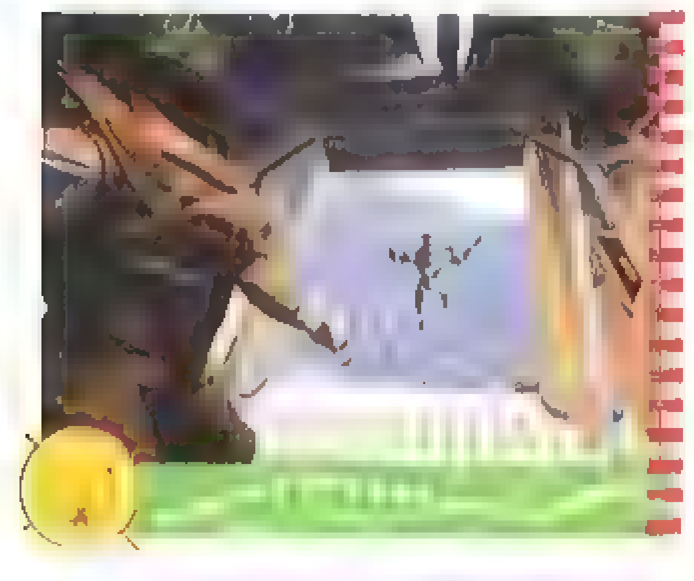


在 Looking Glass 公司上一款無限飛行的遊戲當中，遊戲以超高解析度的畫面著稱，但是超新星戰記卻一反常態，只有提供 320 × 200 與 320 × 400 兩種解析度，或許是因為無限飛行連 Pentium 都跑不太動的關係吧。但是既使遊戲畫面的解析度只有 320 × 400，不過筆者個人卻還是認為表現得相當傑出與成功，至少那種細緻無比的畫面看了之後，很難想像這只是在 320 × 400 解析度之下的成果。遊戲透過小小的電腦螢幕，森托利星系的世界重現在眼前，不僅遊戲的貼圖相當漂亮，地形高低的感覺非常逼真無比，而且幾乎所有的物品都可以加以摧毀之。唯一的問題就是，筆者的電腦在 320 × 200 解析度底下跑起來順暢無比，但是換成 320 × 400 解析度的

時候，就可以看出很明顯的跳格現象，不過整體的速度還是還算令人滿意。



遊戲世界是由虛構的 3D 立體空間所架構而成，稱之為毀滅戰士的野外版本一點都不為過。這款遊戲也可以說是銀河飛將的地面版，不是所有的任務都是拼命地殺光敵人，有時候則是搁截重要物資，所以玩家在出擊之前一定要先搞清楚此次任務的目的，要不然到時候可是會莫名其妙地導致任務失敗，甚至是喪生在敵人的手中了。



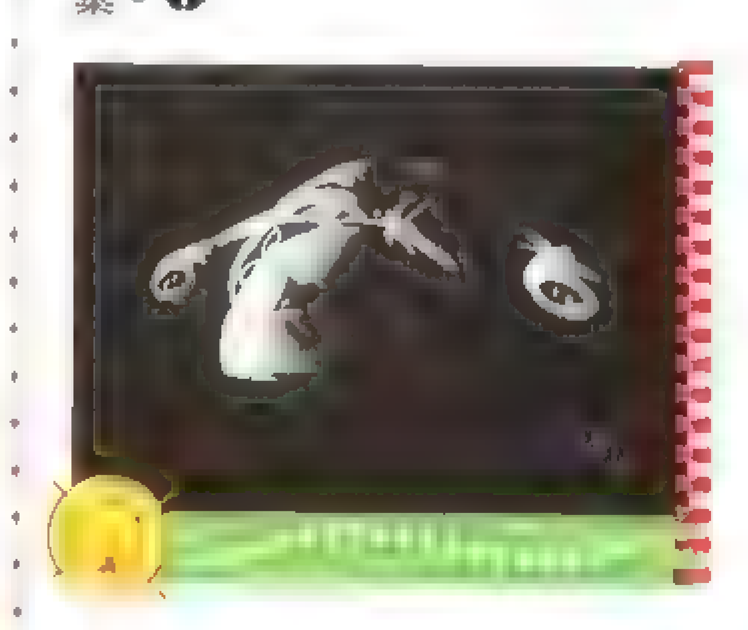
超新星戰記比較麻煩的地方在於操控方式，玩家必須要一手鍵盤一手滑鼠來玩這款遊戲，而無法只使用單項配備來遊玩，鍵盤主要是用來控制主角的前進方向與其他指令，而滑鼠則是用來移動武器的準心與鎖定敵人或目標，所以玩家一開始要多花點心思去研究遊戲所有的功能按鍵與使用方法，不過一旦只要是熟練了之後，任何風吹草動都全部掌控在雙手之下。



超新星戰記所需要的硬碟空間頗大，最主要除了安裝主要程式資料之外，還包括了硬碟置換容量空間，這樣子遊戲讀取資料的次數也就比較不會那麼頻繁。遊戲支援相當多的音效卡，其中當然少不了 SB 或是 GM 等常見的音效卡與音源，遊戲的音效部分真的棒得沒話說，而遊戲的安裝程式也設計得聲光效果十足，不過較為可惜的是，GM 音源的音樂表現只能算是中上程度而已，其實應該還有可以再加以發揮的空間才對。

由於遊戲所要求的硬體配備頗高，為了方便那些硬體配備較差的玩家們，超新星戰記體貼地提供了精細的調整選項，以便讓遊戲執行起來的速度會更加快速。除此之外，遊戲也設計了五種不同的難度供玩家選擇，對於那些英聽能力較差的玩家，還可以自由選擇語音或是字幕顯示，另外還有像是 Q Sound 的使用與否，遊戲畫面的亮度都可以加以調整。特別值得一提的是，超新星戰記還內建了任務編輯器在遊戲裡頭，假如玩完了遊戲提供的各式各樣戰場，那麼就自己動手來做一個吧！無論是地形，天候或是敵人等等條件，都可以由您天馬行空地發揮出來。

也許您已經玩膩了千篇一律的 Doom-Like 遊戲，那麼建議您趕快投入超新星戰記的遊戲戰場當中吧！這款帶有模擬味道的動作遊戲，包準您玩了之後就會忍不住地繼續玩下去且不肯鬆手，而且發誓破關之前絕不輕言放棄。



群英會審 VER 2.1



採用真人動畫實景拍攝的遊戲，故事背景十分週全，在美工表現上逼真細膩，精心製作的音樂音效使整個遊戲聲光效果十足，但操作介面略嫌麻煩是美中不足的一點。

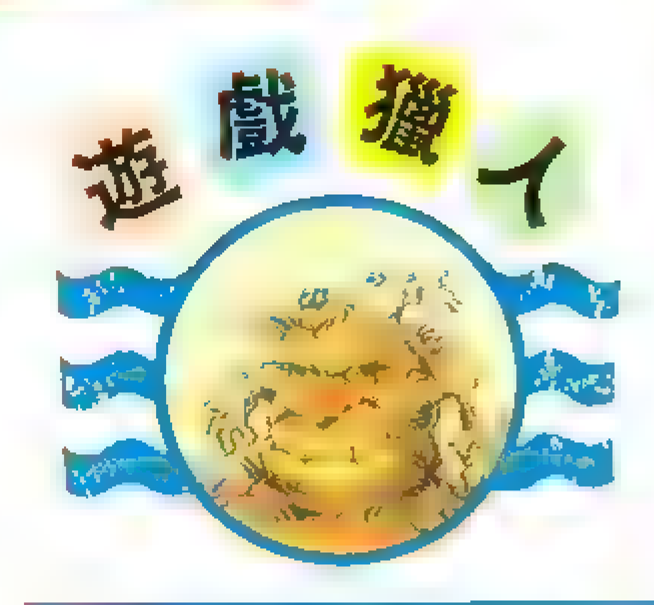


強大的附屬功能，讓遊戲有更多元化的發展空間，而貼心的各項選項調整功能，讓玩家更易溶入遊戲的世界；製作小組在畫面上下了不少苦心，細緻的貼圖、精彩的動畫，將畫面展現的風味十足。



具有相當模擬成份的射擊遊戲，在過場動畫採用真人拍攝，加強了劇情的迫力感；聲光效果都非常出色，不過要求的配備也略高了些，而且操控較複雜，必須花點時間才能順利上手。

國外發行：VIRGIN
國內發行：松崗
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：486DX4-100、16MB、Sound Blster16 Pro RIO、6x CD-ROM



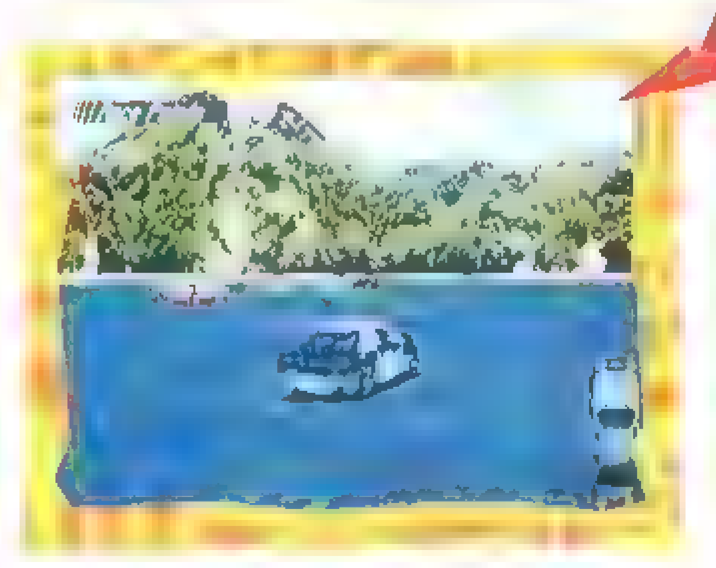
毀滅大賽車

本文作者／俞伯翰





賽車通常是一種競速的遊戲，車手們駕駛著賽車以花費最少時間到達終點為目標。可是 Psygnosis 這些天才，竟然想到「撞爛別人的車子」來作為勝利的指標，這引起了人們破壞的本性，尤其更得到破壞狂的青睞。「毀滅大賽車」除了保留傳統賽車競速的部份之外，最主要還加入「破壞」作為計分的標準，你能跑第一還不夠，還要能夠把你所有的對手踢出遊戲場外才是你該盡的責任，破壞再破壞就是「毀滅大賽車」的基本精神。



「毀滅大賽車」執行起來相當順暢，但是它並不支援高解析度的模式，而是使用一般傳統的 320 × 200 的模式。在最近一陣紛紛換成高解析模式的風潮之下，毀滅大賽車算是一個異數，它為了求得畫面的流暢，並不執意使用高解析度的模式，這樣雖然犧牲了一些畫面的美觀，不過卻換得了流暢平順的畫面。此外通常在低解析度之下的賽車遊戲畫面處理不好的話，都會有畫面「糊」成一團的狀況產生，比如說「 Need for Speed 」就是一個好例子，車子與景物在低解析度下看起來好像是由一堆雜點所組成的。而「毀滅大賽車」在這方面處理得不錯，車子與車子之間、車子與背景、甚至車子本身的樣子都能夠讓我們看得非常清楚，不會有一團亂的感覺，是目前筆者玩過的賽車遊戲在低解析度處理較好的幾個。



不過「毀滅大賽車」讓筆者有一種被關在小空間的狹窄感，也許就是考慮畫面美觀的關係，車子和跑道的比例和其他的賽車遊戲比起來大得多，而且畫面太擁擠，完全沒有寬廣的感覺，此外賽車的場地過小，每一圈的長度過短，對於筆者這種講究要有寬廣的道路、美麗風景的賽車迷來說，「毀滅大賽車」完全沒有給筆者一種愉快的感覺。而在這方面「 Need for Speed 」就作得非常好，筆者相當欣賞。



「毀滅大賽車」的音樂和音效上的表現還不錯，音樂是由 CD Audio 產生所以音質相當好，而語音部份在 Destruction Derby 的模式中，播報員會說一些有趣的對白以增加遊戲的刺激性，整體來說音樂和音效的部份和遊戲全體搭配起來還算蠻不錯的。操作上支援鍵盤、滑鼠、類比搖桿和數位搖桿，不過筆者不論是用鍵盤或搖桿，在高速中（應該是吧！因為「毀滅大賽車」並沒有速度表這種東西）常常無



法在過彎時過得非常漂亮，非得要撞個東西才轉得過去，因爲「毀滅大賽車」的跑道實在是太狹窄了，使得轉彎起來相當困難，尤其是旁邊的護欄更是常常撞上的目標。其他在操作上並沒有什麼大問題，遊戲中有車前窗的視角及車外視角，在車外視角可以自由調整鏡頭與車身的遠近，在這一類的遊戲中算是特別的設計，在大混戰時把鏡頭調遠一點，除了容易閃躲其他車輛的撞擊之外，看到一堆車撞在一起，其實也蠻刺激的。而車外的視角也不是一直固定車身的地方，會依據當時的狀況切換到其他角度，讓我們看的更清楚。



不過呢！筆者還是蠻喜歡在「毀滅大賽車」中車子給撞成一團的樣子，這時我們可以看到破片滿天飛，車子冒出陣陣白煙，還有車體的凹陷或者是幾乎快給壓扁的樣子，想不到車子的前後都完全被壓扁了車子還能夠活動。這種快感尤其在 Destruction Derby 模式中更可以感覺到，因爲在一個不大的場地中容納十六輛車，好幾部車撞在一起而動彈不得是常有的事。

畫面的右下會有一個小車表示目前的受損狀況，這可以讓我們避免在同一部位受到撞擊，而導致車子容易損壞。雖然你撞擊別人或是別人撞擊你都會有損壞產生，但是我們可以用許多技巧來避免我們有大損壞，而讓對手有較大的損壞，比如說用自己的側邊去造成對手前端的損壞等。不過很可惜，「毀滅大賽車」並不支援目前熱門的多人玩網連線，若是能夠支援網路連線相信必然能提高吸引力。



不過呢！筆者還是蠻喜歡在「毀滅大賽車」中車子給撞成一團的樣子，這時我們可以看到破片滿天飛，車子冒出陣陣白煙，還有車體的凹陷或者是幾乎快給壓扁的樣子，想不到車子的前後都完全被壓扁了車子還能夠活動。這種快感尤其在 Destruction

。「Daul」是你的對手只有一輛車，大家拼個你死我活。「Total Desturction」是所有的車都以你爲對手，你必須盡量拖時間不讓自己被對方摧毀，時間拖越久分數越高。

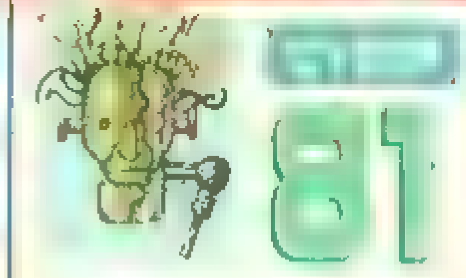


不過，「毀滅大賽車」只能算是一個小遊戲，真正喜好競速的賽車迷並不會從中得到太多的樂趣，雖然它在畫面、聲音的搭配上可以給我們足夠的感官刺激，不過若是你喜歡刺激，又不介意只能獨樂樂，倒可以試試「毀滅大賽車」。上車吧！我知道你有毀滅的天性，「毀滅大賽車」絕對能滿足你的需求的！



群英會審 VER 2.1







跳脫出賽車遊戲的既定規則，加入了「破壞」的方式，此舉令人耳目一新，在音樂及音效方面表現出色，操作方式簡單順手，遊戲畫面在低解析的模式下顯得相當流暢，是一款不錯的賽車遊戲。

相當特殊的玩法，將碰碰車給搬上了 PC-GAME，除了正規的賽車模式外，又多了可以恣意的毀壞破撞，還可以將玻璃碎片灑的滿天飛喔！流暢的操作介面，玩起遊戲來相當順手。

以打倒對手爲目的之賽車遊戲，雖使用低解析度，但畫面表現不錯，而且在操控上也頗流暢，或許賽車迷會較排斥遊戲的進行方式，但是對喜好刺激的玩家而言，這類型的格鬥賽車倒可以試試。

國外發行：Psygnosis
國內發行：松崗
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：P-120、16MB RAM、Sound Blaster 16、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／JEFFRY





長久以來，捲軸式動作遊戲佔所有電腦遊戲的比例並不高，除了因為玩家的習慣不同之外，多半也是受了電腦本身硬體的影響，電腦的最原始目的並不是拿來玩遊戲，所以自然很難比得上有著許多硬體強大內建功能的遊樂器。不過這幾年以來，隨著電腦硬體的日新月異，再加上程式技術層面的突破，使得電腦與遊樂器的距離是越拉越近，也因為如此，開始出現了大量跨平台的遊戲，這回所要為您介紹的這款雷射超人，便是這樣的一款作品，先前它曾經在 PS 與 SS 上面發售，最後被移植到了電腦上面來。



跟一般的動作遊戲一樣，雖然劇情並非遊戲的重點，但雷射超人也不是莫名其妙就展開他的偉大冒險的。在雷射超人的世界當中，Great Protoon 是維持和諧與平衡的原動力，可是有一天，邪惡的黑暗先生卻將它給偷走了，並且俘擄了 Electoon 且分散各地，為了拯救這個即將面臨崩壞的世界，貝蒂拉仙女將所有的希望都寄託在雷射超人身上。



在遊戲畫面的表現上面，雷射超人既使只採用最普通的 VGA 顯示模式，但是卻有著一點也不會輸給 SS 版 65535 色的傑出表現，這應該都歸功於 Ubi Soft公司的超強美工功力之深厚。但是跟遊樂器版本比較起來，在畫面的捲軸數目方面卻省略了最前景的部分，這應該是為了遊戲捲軸整體的捲動速度而作的犧牲，不過既使如此，雷射超人的多重捲軸之多亦堪稱所有電腦動作遊戲當中數一數二的。



由於雷射超人採用 CD 音軌直接播放，其效果與音質之棒自然不在話下，而且跟遊樂器版本一模一樣，但可能是程式部分的 bug 之故，導致每個舞台原本應該都是固定播放同一首樂曲，卻變成了像是在播放一般 CD 一樣，這些音樂都是一口氣從第一首播放到最後一首，遊樂器版本可是沒有這樣的問題，也因為這個疏失，讓很多與舞台本身結合得相當成功的樂曲魅力一下子減少很多。除此之外，有些原本應該有音樂出現的場合，像是在讀取資料的時候卻是安靜無聲，而抵

達每關終點的時候應該也是有音效與特殊影像處理效果出現的，但是也都被刪除掉了。不過整體上而言，雷射超人的音效還是會令玩家留下非常強烈的印象，如果少了這些綠葉的良好搭配，遊戲的表現可是又會減少許多的。



雷射超人的遊戲規則相當簡單，玩家只要想辦法救出散落世界各地的 Electoon ，並且打倒或是通過重要的關鍵關卡，就可以從貝蒂拉仙女的手中獲得一項又一項的特殊技能，可別小看這些特殊技能，他們可是幫助玩家完成遊戲的最重要條件喔！除了這些特殊技能之外，玩家在一路上也可以發現到各式各樣的寶物，有可以恢復生命的能源球，也有增加一條生命的雷射超人雕像。當然啦！因為雷射超人是一款屬於中上難度的遊戲，再加上舞台裡頭有著五花八門的機關，像是會來回擺動的紫茄與不停上升的洪水等等，所以遊戲操作性的優良與否會直接影響玩家繼續遊玩下去的意願，幸好這款遊戲在操作方面設計得相當靈活，沒有多久就會很容易進入情況當中。不過雖然如此，玩家想要一口氣破關是不太可能的事情，更何況有時候在獲得特殊能力之後，還得要回頭去已經過關的關卡當中再次搜尋一番，所以遊戲有著儲存遊戲的功能，不過玩家得在地圖畫面上面移動到儲存點才行。



在遊戲一些細節方面，雷射超人處理得相當不錯，像是在讀取資料的時候，螢幕上面會出現一幅圖畫，而這幅圖畫可不是靜靜不動的喔！玩家可以在此看到很多特殊的影像處理效果，例如散開效果，水波效果，甚至是變成一顆大球在螢幕當中彈來彈去。雷射超人的片頭動畫非常精彩，清楚地交待了整個故事的來龍去脈，不過唯一一個很大的缺點，就是玩家想要看這段片頭動畫的話，非得要將這段動畫的資料給硬生生地安裝到寶貴的的硬碟空間當中，光碟片難道是用假的嗎？或許那是因為技術受限的關係，直接邊讀邊放的話會有嚴重延遲出現，所以才有這樣的解決方案出現吧？



很久沒有玩到這麼有趣的動作遊戲了！跟現今時下講求的血腥，暴力與殺戮的遊戲比較起來，雷射超人這款遊戲帶給玩家一種溫馨、可愛的感覺，是一款非常適合親子同樂的好遊戲，既使遊戲的難度並不低，不過為了解救雷射超人的世界，並且順利搶回 Great Protoon ，玩家只有想辦法不斷從挫敗當中站起來，完成貝蒂拉仙女所交付的神聖使命。



群英會審 VER 2.1

 88	 83	 87
遊戲操作介面設計簡單、容易上手，因程式的設計而有所缺失，使音樂音效應有的表現大打折扣，鮮豔熱鬧的色彩以及流暢的捲軸畫面，使遊戲的表現更具水準。	聲光效果的表現都相當稱職，將螢幕點綴的繽紛多彩，搭配著輕鬆的曲風；在流暢順手的操作介面進行各種任務，讓玩遊戲也成為一種享受。	自 PS 及 SS 移植過來的動作遊戲，畫面表現雖不及遊樂器，但也相當出色，優良的音樂音效及靈敏的控制反應，使得遊戲具有頗佳的水準；不過難度略高，玩家得有心理準備。

國外發行：Ubi Soft
國內發行：第三波
遊戲類型：動作益智
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX-33
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：780 元
測試配備：486DX4-100、16MB、Sound Blster16 Pro RIO、6x CD-ROM

同級生Ⅱ



無可置疑地，這是一片製作得近乎完美的遊戲，更是如今 RPG 當道的另一股清流。不以劇力萬鈞的劇情取勝，卻在平凡中見眞實，悸動你我的心；沒有血脈賁張的配樂，卻能適時的表達當時的情境，毫不突兀；沒有華麗眩目的動畫，只有一幕幕賞心悅目的生活寫眞。這兒不再是幻想的國度，這樣的故事你我或許都曾經經歷，這樣的青春你我都可能曾經擁有。那麼美，那樣眞，刻骨銘心的青春——上演！久病纏身的櫻子，如夢似眞的師生之戀，若有似無的兄妹深情，盡是一齣齣你我切身的遭遇。不管告白成功與否，試問，在看到美佐子帶著唯的祝福，含羞帶怯的重披婚紗，或是美沙和主角深情相偎的畫面之時，有誰能不感動莫名？在目睹一位男孩如何從遊戲人間到爲了眞愛拋棄一切而發憤向上的心路歷程後，有誰能不爲之鼓掌喝采？此情此景，即使再絕望的人都會重燃其對人生的一絲憧憬吧！「同Ⅱ」確實令人激賞，但終究跳不出 98 的窠臼— H 的圖片過多。事實上，如此成功的作品，實在不需要再利用那些圖片來點綴，做那碼事時，輕描淡寫帶過即可，何苦在畫面上大費周張，大放淫詞？玩家付出那麼多的心血，究竟是爲了內心的執著？還是僅爲了看「那幾張圖片」呢？我相信 ELF應有能力刻畫出更有深度的東西才對！如果出版公司眞的認爲這些圖片有其商業賣點的話，那也未免太輕估我們這些玩家的品味了吧！色情圖片坊間隨處可見，猶甚「同Ⅱ」者俯拾即是，有心之人不愁尋不著管道。放在「同Ⅱ」裡，只有令她「完美」的地位大打折扣罷了！發文貴難，不見得破得了世俗的魔咒；不見得改得了「同Ⅱ」的命運；更不見得吹得散這股當道「黃」風，只望有道之士，能群起響應，口誅筆伐，文攻武嚇，或能杜絕「同Ⅱ」的色情。務使 ELF 有更大的空間呈現給我們更詩意的青春歲月，讓色情在「同Ⅱ」中適可而止，讓低級的畫面不再存於「同級生」的綺麗世界!!

比起其他遊戲，「同Ⅱ」還不算很 H 的，或許有人爲小弟滿口仁義道德，竟在此大放厥詞！其實吾既喜女色，更非衛道人士，只想表達心中的一個理念：那麼棒的遊戲，實在無需再添加那幾段利用滑鼠游標指指點點，盡去羅衫的部分，即使畫得再好，也會有所瑕疵。既然如此，何不留給玩家更多的想像空間呢？

「同級生」可以說是生活化的題材，但主角的設定未免太過膨脹，可以連日徹夜不眠而又愛慕者成群，太離譜了，或許「同Ⅱ」可以嘗試塑造多元化的主角，告訴我們男孩子除了要有萬人迷的臉孔，放蕩不羈的個性加上溫柔體貼，又愛打屁之外，還需具備什麼特質？而進行的過程也應有跡可循，即使不照攻略，率性而爲，也能另有收穫。同一女孩最好有多種追求方式，能夠擇己所好者，這樣成就感才會更高，不是嗎？衷心希望「同級生系列」能夠成爲一經典鉅作，不僅是在聲光效果，更能在劇情上，內容上紮紮實實地打一場漂亮的仗！

／何足道哉

[illegible]



自從在某本雜誌見到其報導後，也許是評論者文筆太好了，其倩影在我心中揮之不去，日思夜想，直到最近才在某電腦遊戲專賣店找到它。初見它時，那種興奮的心情是無法形容的。在掏光腰包買了這款令我心神盪漾的遊戲之後，接下來就讓文采不彰的我爲各位好好「解剖」這個遊戲吧！

它的內容滿不錯的，支線比主線任務還多，玩家不再是以打倒某某大魔王爲目的了（說眞的，小弟到目前爲止還不知道主線任務是什麼，眞丟臉…）玩家可接受各種任務，如送貨、護衛、強盜、暗殺、救人等。遊戲中的主角不再是永遠的老好人，要成爲所謂的勇者或是令人厭惡的大壞蛋都可以，而且它的敵人出現率很小，因此像我們這種不喜歡練功的人便可以安心了，那麼屬性提升不就很慢囉？噢！ NO、NO！那些屬性只要到訓練所去花錢提升就夠了，以上只是其中

一些優點罷了，眞正的好處是要靠你們自己親見去體驗的！

這個遊戲最大的缺點我想應該是硬碟讀取太頻繁吧！既不能使用 EMS ，也不能用磁碟快取，使得我邊玩邊爲我那可愛的硬碟哭泣，然後就是戰鬥畫面的問題了，元素系最強的宙擊射線竟然只是一小條光柱分三段掉下來，再很小心的爆炸，根本沒有迫力嘛！遊戲裏較好看的大概是「石化術」吧！有很多光線慢慢聚集在敵人身上，然後就－石化了！在遊戲裏甚至可以蓋自己的房子，只可惜不能選樣式，自己取稱號，只要可以，甚至可以當國王，嚮往自由自在玩遊戲的同好們，建議大家不妨試試。

／小狗

龍騰三國



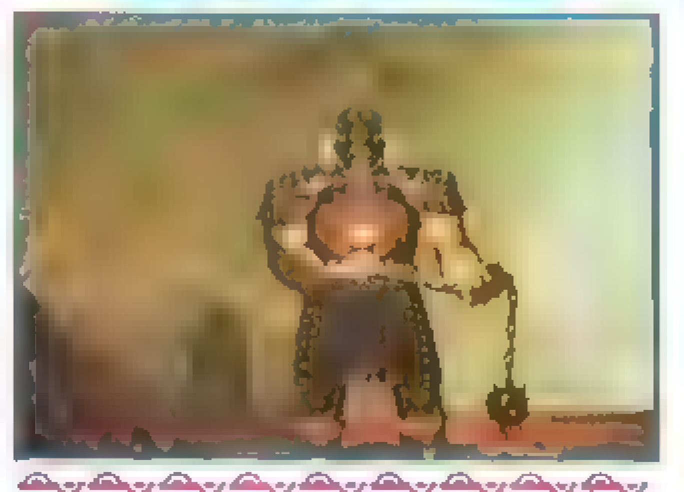
從幾年前的「三國演義」到最近的「三國風雲」，只有關三國志系列的遊戲，我幾乎不會錯過。在衆多的三國遊戲中，最特殊的便是－龍騰三國。它不同於以往的三國遊戲，不是戰略形態就是動作形態，而是結合了戰略及角色扮演的一款三國遊戲。

在龍勝三國中角色扮演的模式中你可以像玩「吞食天地」一樣，進入山洞尋找寶物，武器，來提升自己隊伍的實力，可以去尋訪鄉間中的賢人，在完成他所提出的條件後便會加入你的隊伍之中。戰略模式，內政方面，你只要把主持政事的武將及所需的錢設定好後，便等他幫你開發，不須自己再去煩心。其它指令也是玩家所熟悉的，可令玩家輕易上手。人沒有十全十美的，遊戲也是一樣。在龍騰三國這款遊戲中，電腦的 AI 實在是不怎麼高明。當筆者擁有許多城池時，除了太守爲君主的那座城池外，其它的便交由電腦管理，但電腦似乎是不太重視這些武將及城池，使筆者的武將連續投靠敵方。而在戰場上，把軍隊交予電腦委任，使原本占優勢的兵力被敵方打敗不要緊，甚至在戰場上軍隊根本不會前進，直到九十九回合結束而戰敗。

「龍騰三國」這款遊戲除了些許缺點外，大致上是款不錯的遊戲。在漫長的暑假中，不妨去買一套來陪你渡過這個暑假。

／粉筆小豪

黎明之砧



剛接觸遊戲時，是在軟體世界每期所贈送的 CD 中發現的，但是試玩版只能在城堡外面走一走，和殺一些怪獸，雖然只有如此但是卻被華麗及音樂、音效等所吸引，所以那時就下定決心當正式版上市時，一定要買來玩。

當買到正式版本時，就飛快的安裝至硬碟，此遊戲可選最小安裝和最大安裝，因爲要節省空間，所以選擇最小安裝。一進入遊戲畫面，當然會有一段片頭動畫，全程語音。此遊戲採取立即戰鬥模式。所以怪物們不會手下留情的，但是筆者也不是省油的燈，所謂兵來將擋，水來土淹（此遊戲可是講求屬性的，要依照怪物的屬性而加以弱點攻擊），但也有少部份的怪物不懼怕你的法術，這時只好採取近身肉搏戰了。在遊戲進行當中，你也會遇到一些人物，他們有些會提示你一些問題，或者會傳授你一些法術。此遊戲還有自動繪圖的功能，所以害怕走迷宮的玩家可眞的有福了，還可以把它列印出來呢！一切的物品、怪物、傳送點、密門，甚至幻象牆等，你都可以一覽無遺清楚的知道。但是，所謂沒有任何東西是十全十美的，此遊戲筆者也遇到兩個蠻奇怪的現象，第一是當游標在遊戲進行時要左轉或右轉時，當滑鼠按的速度稍微快了一點時，畫面就會一直旋轉，只好一反方向按滑鼠鍵讓其停下來，筆者覺得這樣蠻危險的，因爲要是當時遇到怪物，而你的畫面又剛好失控，那可眞是划不來呀！而另一個問題也是最頭痛的問題，那就是當筆者要離開遊戲要回到 DOS 下時，就一定會當機，不知道還有沒有其他的玩家遇到過這個問題呢？

雖然筆者有遇到上述的問題，但是在遊戲進行當中卻很順暢，且也蠻感激智冠公司將其中文化，讓我們這些看到英文就昏迷的玩家喘了一口氣，也希望各位玩家們能繼續支持原版軟體，讓我們繼續努力吧！

／林永松


JAST
超強巨炮，
雪猫

春秋爭霸傳2

問鼎天下

狂瀾的時代 壯闊的史實

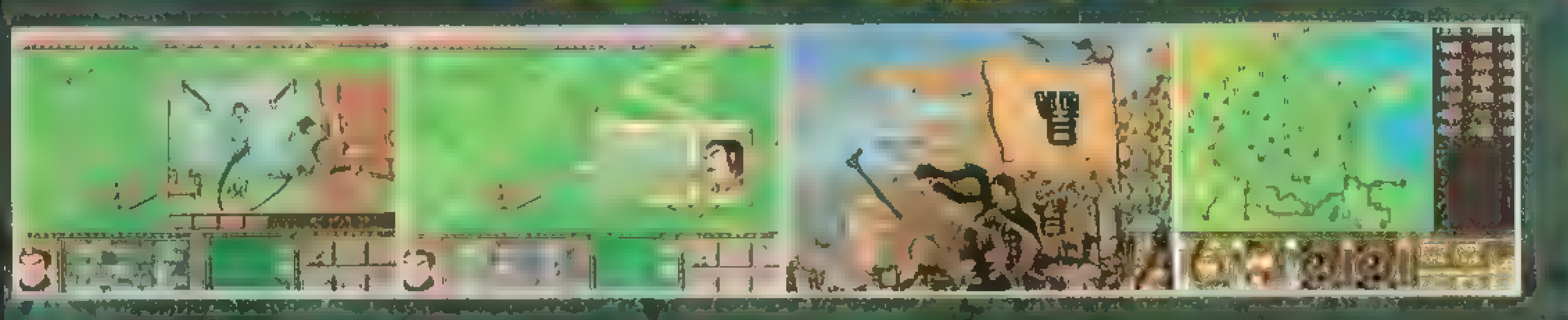
古國漫漫烽煙揚，戰鼓隆隆震穹蒼
諸侯征戰九州土，群雄爭霸誰稱王

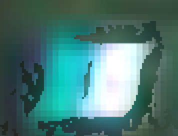
春秋爭霸傳2
問鼎天下

首創「即時戰略系統」之中國SLG里程碑
突破三國窠臼，開創戰略遊戲新紀元
三十五餘國，一千兩百餘名人物，格局恢宏滂沛
打破傳統「在統一之外另闢「稱霸」之途！
「軍事」「商業」「外交」並重，軍事不再是唯一勝利條件



八月上旬奔騰上市！





大宇資訊有限公司

TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

變態蜥蜴再現江湖，
爆笑超人轟狂而至。





普巴・郭切希
全世界第一個5D視覺遊戲光碟
普巴・郭切希是藏文「自性一開門」的意思
可玩、可聽、可猜、可想，精彩有趣的5D
也可以從遊戲中玩得很熱鬧
實境（VR）畫廊，不但「畫中有話」，而
且「空間中另有空間」
自己來打開吧
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL 886-2-3563567
FAX 886-2-3560969
製作發行
福茂資訊股份有限司
TEL 886-2-5855895 (12線)
FAX 886-2-5855896
建議售價 NT$840元
榮獲工業局軟體工業五年發展計畫獎助



大富翁
3
立足台灣
跨漢大陸
放眼全世界
★政府建地出租，飯店、辦公大樓、度假中心任您興建。
★機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
★競爭激烈的房地產、股票市場，考驗您的投資眼光。
★收購最大的股份，就能成為多家企業的董事長。
★信用卡、高利貸、抵押借款，讓您資金運用更靈活。
★操作簡便，支援滑鼠、鍵盤及大宇搖桿。

大戰略中文版登陸了！

現代大戰略EX

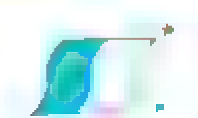


★多人對戰系統，最多可達五國交戰，樂趣倍增。
★導入「勸降」設定，可迫使他國納入我方指揮系統下。
★兵器配備資料較以往更詳細，戰力忠實呈現玩家眼前。
★與敵軍接觸時，可以包圍戰法提昇「支援火力」效果。
★新增「士氣值」設定，為詭譎的戰局再添變數。
★地圖編輯系統上手簡易，和同好分享創作成果不再是夢想。



召集令
即日生效！

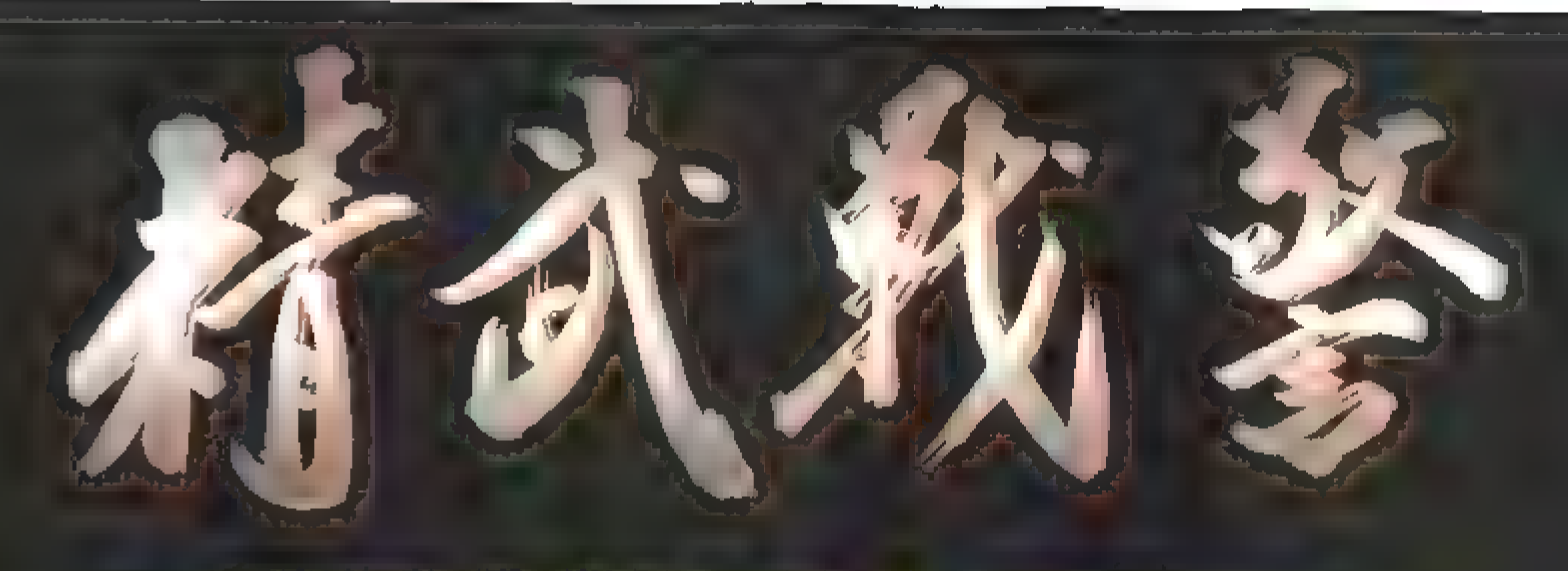
姓名：戰爭機器
專長：打倒Super AI
兵籍No：宇A888888
嗜好：(1) Game (2) Game (3) Game
所屬：System Soft 司令部直屬特種部隊



大宇資訊有限公司　02 3560955

台北市忠孝東路二段88號8F　TEL (02)356-3567　FAX:(02)356-0969

SystemSoft


精武戰警







1993 毀滅戰士(DOOM)
1994 毀滅戰士2(DOOM2)
異教黑騎士(HERETIC)
1995 死星戰將(DARK FORCES)
1996 新毀滅巫師(HEXEN)
毀滅公爵(DUKE NUKEM)
1996 ...終極的毀滅遊戲







終極戰士

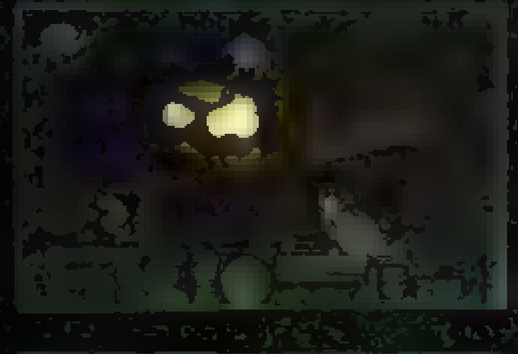
全中文的操作介面與訊息，入門「3D遊戲」的最佳選擇!!





- 第一人稱的立體臨場表現
  可抬頭、俯視、蹲姿、跑步、跳躍、甚至飛行...等各種視角變化。
- 冒險遊戲般的劇情
  劇中NPC不斷地提供線索。
- 變身成敵人、讓時間倒流、追蹤飛彈....等
  各項神奇妙用的武器與裝備。
- 強大的網路連線功能
  支援MODEM TO MODEM、IPX NETWORK、NULL MODEM多種連線方式。







1.http://wwhome.fancy.com.tw/~uj
2.宇峻資訊中心 UMJ BBS：(02)272-2471
3. (02)272-0089



台北縣板橋市文化路一段127號2F 服務熱線：(02)2720089 10：00～7：00
劃撥帳號：18779330 BBS：(02)2722471 e-mail：johnnty@ms1.hinet.net



皇帝
睥睨天下・不可一世的驕傲
翻開中國歷史—
誰能有漢武帝的雄才大略？
誰能有唐明皇的浪漫情愛？
誰能比漢哀帝更昏淫？
誰能比秦始皇更殘暴？
誰能再創唐太宗的貞觀之治？
誰能超越成吉思汗的歐亞版圖？
就是你！
你將成為中國歷史上，
最重要的一位皇帝。
近日登基
—萬民期待中—
問政
指揮吏戶禮兵刑工六部尚書，建立富強康樂的國家。
休閒生活
外交
展現您的智慧和魄力，用軍事及外交來征服歐亞
出京
您想出京狩獵、微服出巡還是組成浩大儀隊巡視地方。
後宮
五大特色
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
© 1996 C&E, INC.
台北市天母東路 1-2 號 4F
TEL.(02)871-6850
FAX (02)873-6942

繼 AmaranthⅢ 後受到日本玩家熱烈迴響的最新鉅作

革命

開國啓示錄

Amaranth KH

- 休德拉爾王國的建立共需經歷　場驚天動地的激烈戰爭
- 每場戰爭的進行最多可有　位指揮官同時登場，每一位指揮官統領數個戰鬥單位，各單位有　種不同的戰鬥屬性，單位成員的專長又細分為　類。
- 精密的組織系統，化繁為簡的操作方式，配合戰略與戰術靈活運用，是一部將戰爭模擬作到接近真實地步的
- 浪漫的愛情故事，緊湊的劇情發展，個性化的人物造型與華麗炫目的場景絕對的身心雙重享受。

幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十三樓之三
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468





妖塔
2189
西元2189年，T市經過30年再開發計劃後，整個都市發生巨大變化，所有
自然景觀全部消失無蹤，取而代之的是一幢幢與天競高的建築物，在
舉目所及的水泥叢林中，唯一引人注目的是一棟高聳入雲的摩天塔「亞
德拉斯」。這座鶴立雞群的建築物雖然氣勢磅礡，卻流傳著許多關於它
的不祥傳說。
亞德拉斯的啟用時間已經拖延許久，明
天終於要舉行正式啟用典禮了，這時一
股邪惡的陰風突然席捲而來，一群無辜
少女就要遭遇魔界妖孽無情的摧殘。
幸福鳥國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAT


天使集中營
日本 AV 界最新冒險遊戲鉅作
中日同步發行
完全移植中文版
特色
本片係日本 KUKI 公司耗費鉅資之 96 年最新強力大作，全片由真人與高解析度 3D 電腦動畫(CG)合成演出，緊張、激情、懸疑的劇情，根據您在遊戲中的決斷隨時會出現令人意外、咋舌的發展，外加震撼、爆炸性的戰鬥場面，是一套不可多得的互動式冒險遊戲。
劇情簡介
男主角受委託於一項祕密任務中運送大批金塊到 X 惑星的禁區，途中太空船遭受不明怪物的攻擊而迫降，所幸一名具備超能力的女孩及時伸出援手，暫時解除了危機，然而他們兩人卻不知道這一切還只是開始，外星怪物集團的陰謀正虎視眈眈的展開
KUKI 幸福鳥
幸福鳥國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號四樓
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
限 嚴禁販賣給未成年者 禁止未滿二十歲購買



天堂鳥斥資
◆罪惡的迷霧仍未消散，邪惡的陰影依舊存在，目標地下魔宮！最後聖戰即將展開！
◆機智多謀的阿卡迪亞即將再度披上戰袍，向您挑戰！
◆人、魔、神三界的命運全操之在你！神魔大戰的第二回合即將爆發！
◆邪惡法拉的秘密究竟是什麼？八位女神又將如何對付法拉？
◆向法拉挑戰的時刻來臨了，好戲即將上場！
◆最強的對手，最難纏的陣法！這一次是黑暗大軍的反撲！
八女神物語
2



頌全力製作
◆全程採用640X480高解析256色模式。
◆天堂鳥LVNA小組年度鉅作。
◆全面人性化的操作，絕對體貼玩家的心。
天堂鳥資訊有限公司

Coming this summer........



Falcom...

Brandish III 最佳角色扮演獎

伊蘇國系列-最受歡迎的GAME

Brandish III 全年度最暢銷10名遊戲軟體之一

Brandish III 連續15個月得最暢銷軟體大獎第一名

英雄傳說III-白髮魔女在LOGIN雜誌中第19號讀者票選第一名

XANADU在PC漫畫書舉辦的年度前十名的GAME中得最高榮譽獎

XANADU在LOGIN雜誌舉辦的「BHS大獎」中連續15個月獲得第一名

英雄傳說III-白髮魔女1994年同時獲得「軟體大獎」和「RPG獎」等大獎

XANADU在OH！MZ舉辦的「GAME OF THE YEAR」OH！CZ連續2年得獎



英雄傳說系列

I 英雄傳說　II屠龍戰記
III白髮魔女　IV朱紅雪





伊蘇國系列

I 伊蘇國　II風的傳說
III天空神殿　IV失落的砂都







I 雷諾尼都記事　II賞金獵人







I 復活邪魔
II魔界重現
III魔龍之謎







天堂鳥資訊有限公司

今年暑假最炫的冒險遊戲

天地無用!

8月12日歡騰上市!









狂潮,二度引爆台灣





天使們的午后 COLLECTION2







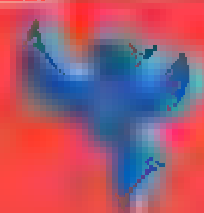






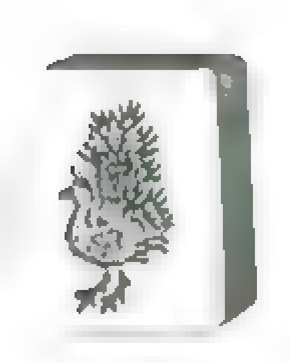
9月底前,凡購買轉校生一二集,
剪下宣傳,附回郵100元,寄回
本公司,即贈送遊戲軟體一套。

8月5日正式上市



天堂鳥資訊有限公司


三國演義不夠看，
水滸英雄靠邊站，
戰國時代尚蓋讚！
天下人
毘



不能網路連線的麻將遊戲是黑白的. . .

具有網路連線功能的麻將遊戲是


的!



獨樂樂,不如眾樂樂

有了WIN麻將96NET

從此麻將遊戲不再是打發時間的工具

敬請密切注意!!



APEXSOFT 捷友資訊科技股份有限公司

台北市重慶北路四段228號8樓　服務電話：8122617
e-mail : john_cheng@msn.com　FAX：8115209

徵美術設計
洽林小姐

THE LEGEND OF DRAGON

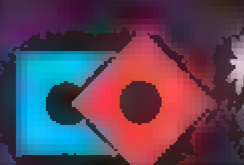
龍之傳奇

- 孫悟空 與 小龍女 領銜主演
- 絕佳的操縱性，支援鍵盤、兩鍵與四鍵搖桿。
- 豐富的道具和魔法，配上緊張刺激的即時戰鬥系統與威力強大十足迫力的魔頭怪獸。
- 臨場感十足的音效與二十餘首盪氣迴腸的背景音樂。
- 流暢的畫面捲軸，繽紛炫麗的魔法特效，配合骰子場、水果盤、猜寶箱、打飛靶等精彩逗趣的附屬遊樂場，還有百玩不厭耐人尋味的遊戲謎題，加上機關重重危機四伏的魔王迷宮，這正是

96年最值得品味的A-RPG !!!

八月中旬
強力登場

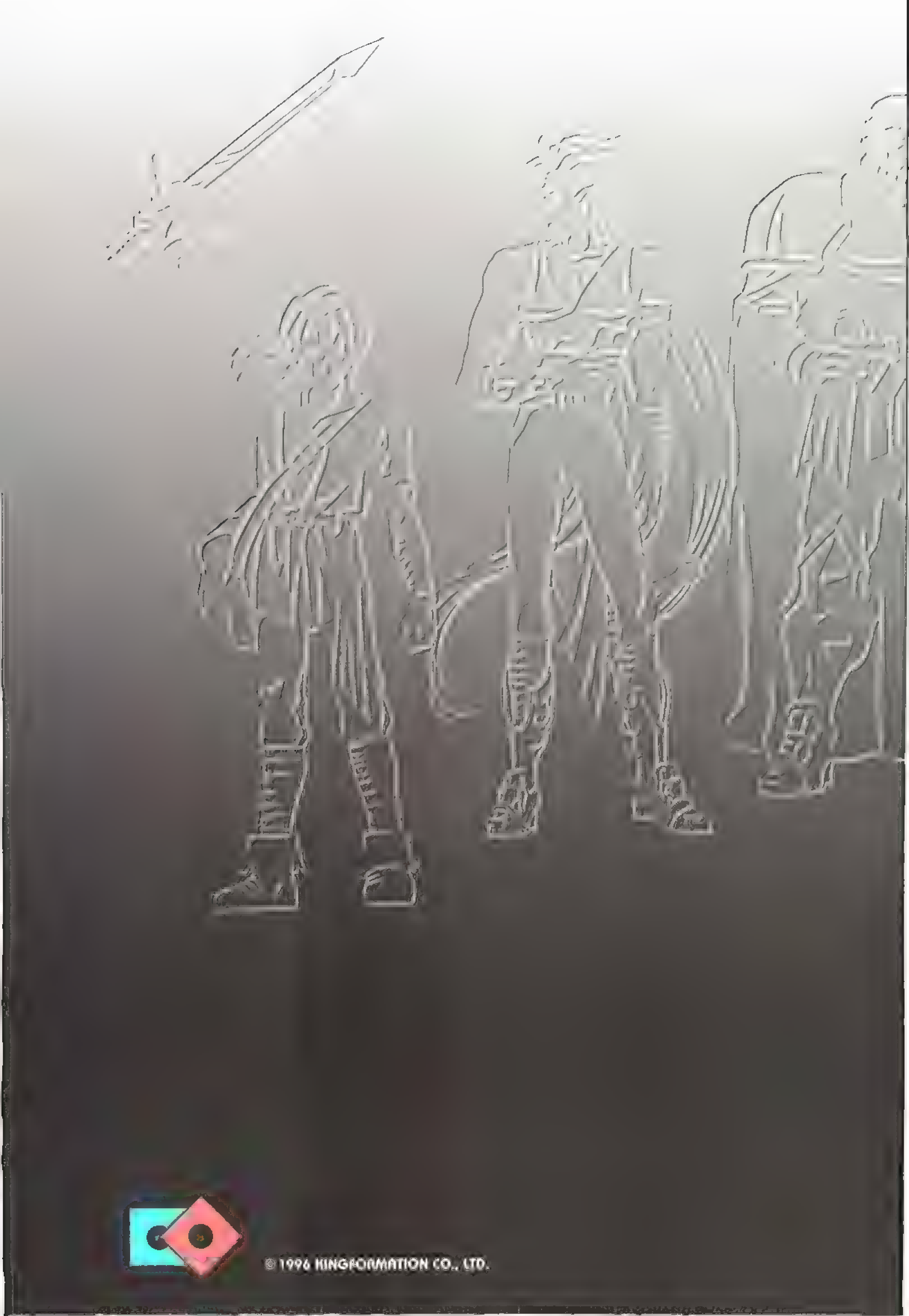




精訊資訊有限公司

俠客英雄傳3




© 1996 KINGFORMATION CO., LTD.


創滅天地



注意!! 現正熱情發售中!!
SIDELINE
邊緣戰區
位於帝國邊境小行星帶上的
己遭敵軍佔領，可能成了入侵帝國的前哨站！
身為邊境守備軍一員，你必須負起保衛邊境的使命，打擊敵
人收復要塞！
個人電腦上的射擊遊戲水準比不上大型電玩？
光畫科技
精訊資訊
程式設計師 精通C語言 具3D實務經驗者尤佳 歡迎對開發 Saturn, Power VR
之軟體程式有 與 者加入我們！ 來電請洽 精訊資訊 研發部 (02)999 6883



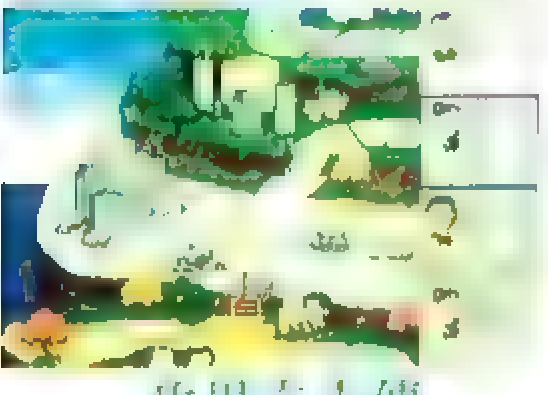


琥珀色之遺言



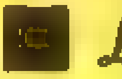
霸王大系－龍騎士外傳



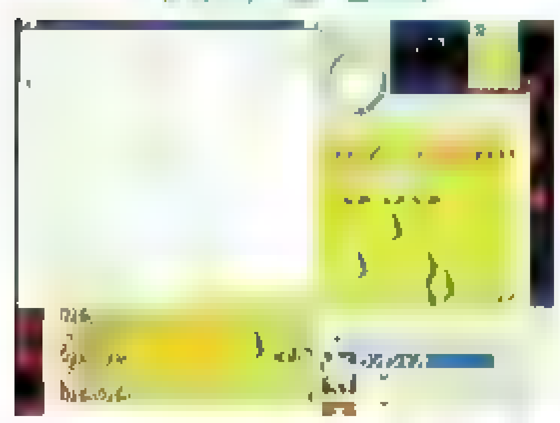


政界立志傳

各位好！由於日本遊戲在國內日漸增多，本雜誌爲了服務各位讀者，特地將原先的『98精品店』及『DOS/V八百屋』合併，成立了『JR新幹線』專欄來專門介紹日本方面的遊戲，而筆者奉命接下列車長一職以服務各位讀者。之後本專欄之列車將會盡力爲各位帶來最新的遊戲訊息，如果讀者們有任何建議及指教的話，請來信高雄郵政18-69號信箱『JR新幹線』收。謝謝！



■ *L.Y.C*



阿卡尼亞傳說－革命

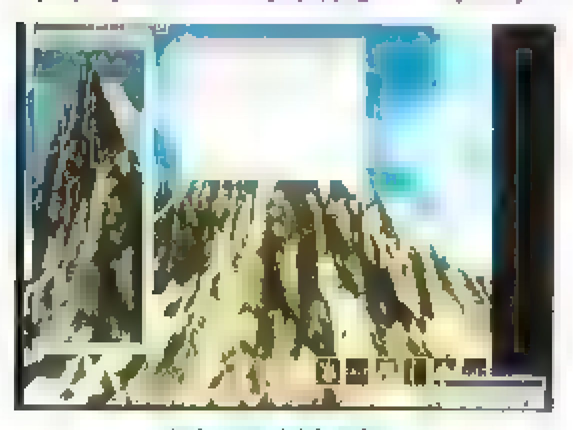






J-Win 3.1

J-Win 95



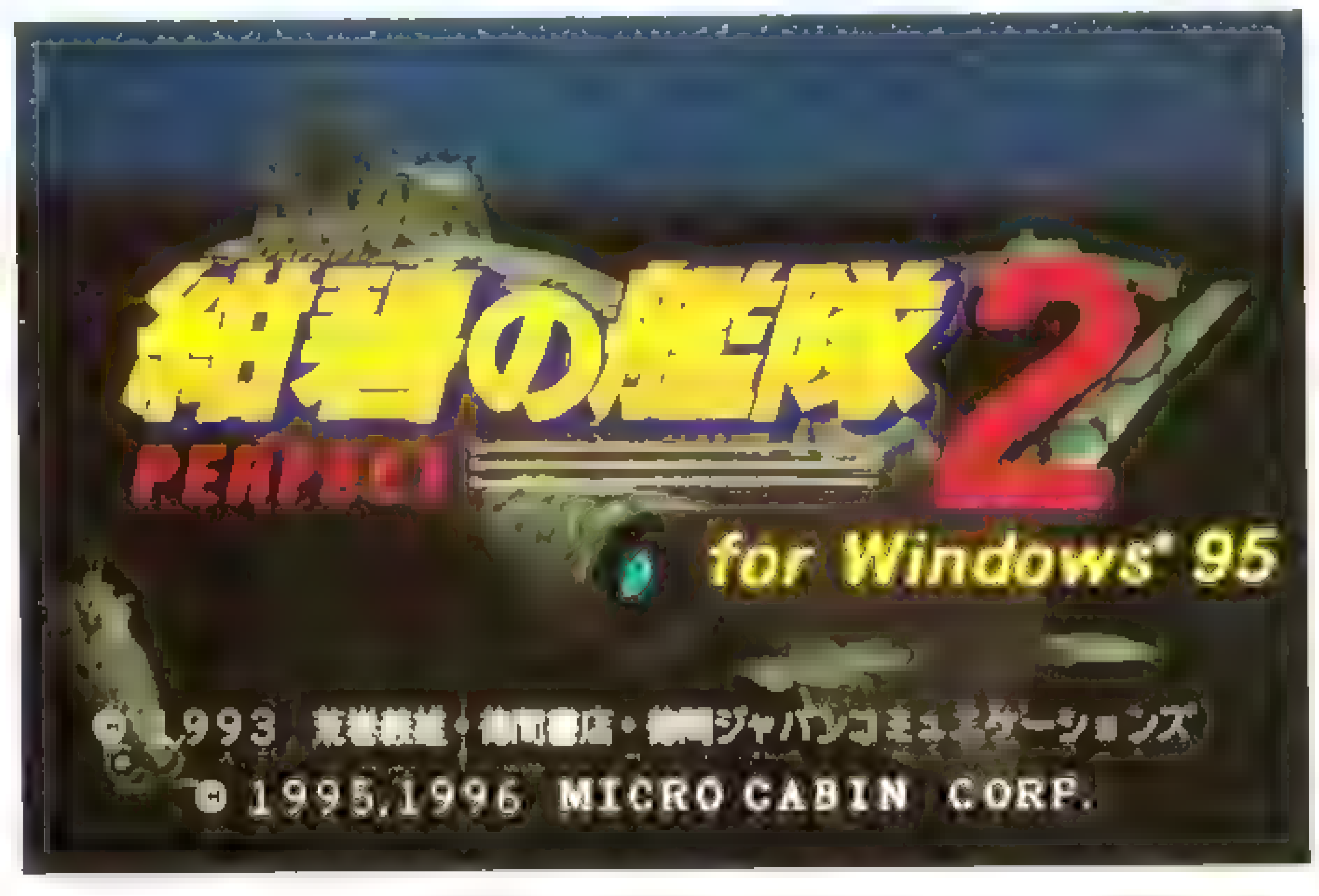
攀越巔峰





REMA THE TRUTH





從小說開始，熱潮一直漫延至漫畫與 OVA ，到發展 PC 和 TV GAME 領域的人氣作品「紺碧の艦隊2」，夾著這股旋風，在 WINDOWS 95 的平台上降重登場。

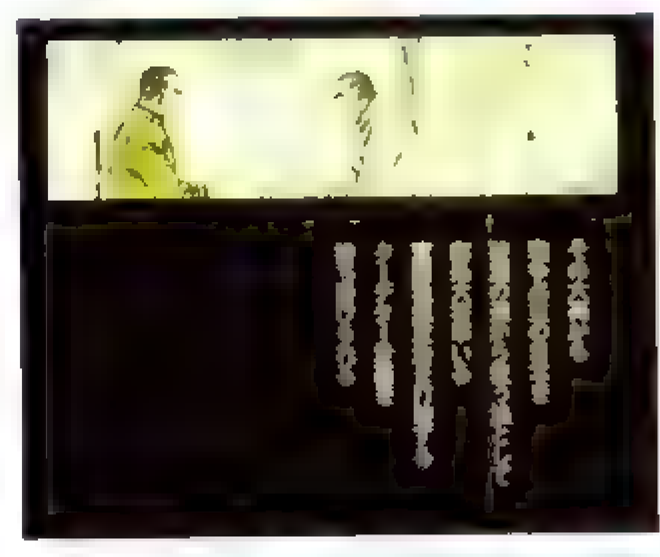
背景：～太平洋戰爭中，美軍因竊聽到日軍之無線電通話，進而得知日軍聯合艦隊司令官一山本五十六的行蹤，而將其座機擊落。其死後背負從前記憶，而以高野五十六之名再度甦醒，並暗中招兵買馬，企圖重振旗鼓，完成前世之志願，而組織了「紺碧會」。此外，其在與自身有相同遭遇的陸軍軍人大高彌三郎會面之後，進一步更與大高主持的「青風會」聯合，掌控了軍隊少壯派人士，發動軍事政變，推翻了當時掌權的政府人士，打出世界和平、民族自立的口號，揭開新的政府時代；更祕密地建立潛水艦隊「紺碧の艦隊」，準備引發更大的軍事陰謀，以達成戰爭是「效率最好的消費」的最終目標。在言論與經濟爲武器控制政府的背後，是一個超國家企業體的〝影子政府〞，將引發甚麼樣的政治、軍事風暴呢？

遊戲的舞台，包括了全世界的區域：太平洋、歐州、美州等區。遊戲開始時期爲 1941 年 12 月1日，「紺碧會」與「青風會」決定掌握日本政權時。展開外交、政治、戰略、戰術多彩的手段，用以達成最終之目標。

多彩的外交手段

戰略能夠成功的最重要影響因素，是與它國之間的外交關係。在「紺碧の艦隊2」中，獨自擁有艦隊，積極以戰爭手段爲達成目的之主要國家，有四個國家一日本、美國、英國等；領土上擁有陸上、航空兵力的六個國家一蘇聯、中國等國，共計十個國家。這些國家都將是你在遊戲裡將要使用外交手段的對象。


⬆各種政策的執行畫面


⬆以漫畫風格表現的片頭劇情

在太平洋戰爭中，以外交手段達成目的之場合，實在多得不勝枚舉，遊戲中將英國與日本設定爲英日同盟，與史實有極大的不同，不過「紺碧の艦隊2」本來就是個架空歷史的戰略遊戲。


⬆戰鬥指令的下達

遊戲中國家與國家間的關係有非常詳細的設定，同盟間的結合、可以共同協力抵禦侵犯的敵國，派遣我方國家艦隊支援。當然，你也可以拒絕作戰協力的要請。對於「要請」、「講和」指令的運用，對於達成「最有效率的外交」有著不可忽視的功用。

不過，要注意的是，如果忘記了對交戰國行作戰宣告，將會促使其它國家對你的信賴度大大降低。

資源補給與開發

「紺碧の艦隊2」對於國內政治也有詳盡的設定，因爲國內的公共政策，對於社會的安定和政治力及技術力有相當的影響，尤其是技術力對於武器的研發和製造有著絕對的關係，而公共投資可以提高人民的信賴度，因爲

有某些決定會降低人民的信賴度，如徵兵等。



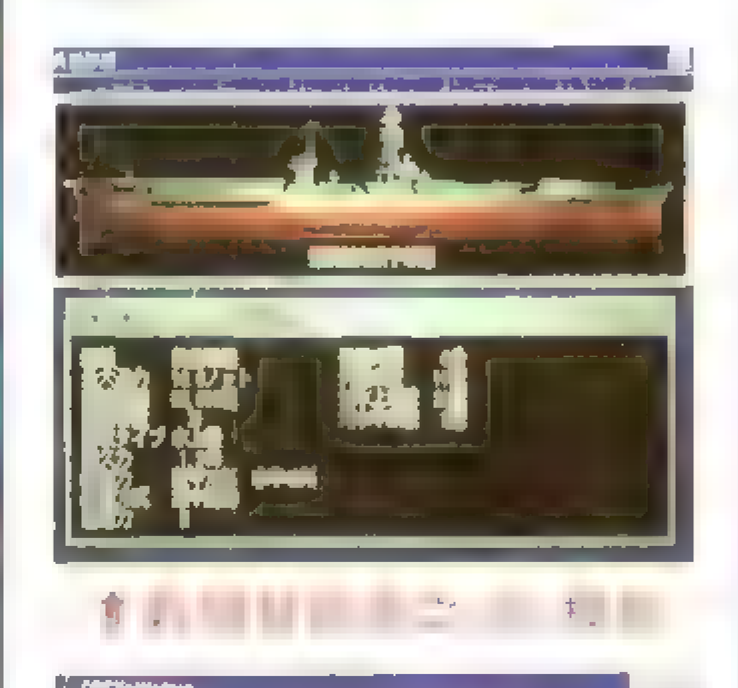
可開發各項新武器

「紺碧の艦隊 2」中的武器研發方面，你可以自行設計船艦，改良航空器（只能改良，不能設計，因爲這是個以艦隊戰爲重心的戰略遊戲，不過並沒有因爲如此而隨便設計，它還是有非常詳細的設定選項）。在遊戲中設定的重量和其它限制內，你可以自行設計完全屬於你的航艦（包括潛艇），分配推進器的位置，艦橋的位置，選擇所部置武裝配備的種類：主砲、副砲、高角砲及機槍數量和口徑，也可以放置艦戰機的停機庫，甲板厚度等選項。因爲「紺碧の艦隊 2」搭載了夢想中設計機能的「 HLG55 Ver4.0 」系統，可以自由設計 12 種類潛艦，登錄 64 艘船艦，以投入實戰扭轉戰局，是「紺碧艦隊 2」最大特色之一。所以，你可以設計出超越史實的超戰艦設計，並登錄上你所喜愛的艦名；設計完成後，還會出現 3D 船艦設計完成預想圖，比起只有 2D 平面預想圖的 98 版還棒。

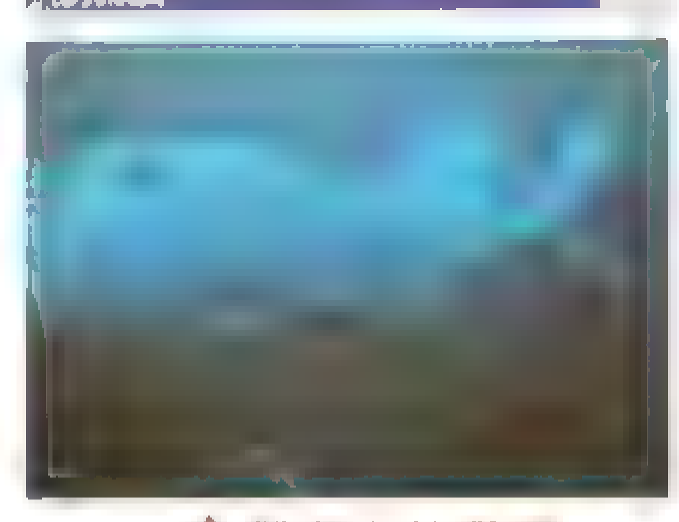


新船艦的設計[illegible]

而且，你還可以測試剛剛設計完成船艦的實戰能力，遊戲也提供了性能測試的功能，可以在尚未進入遊戲之前先進行實驗和測試，瞭解各種設計的優缺點。對於玩家來說，可說是一項非常貼心的設計。



[illegible]



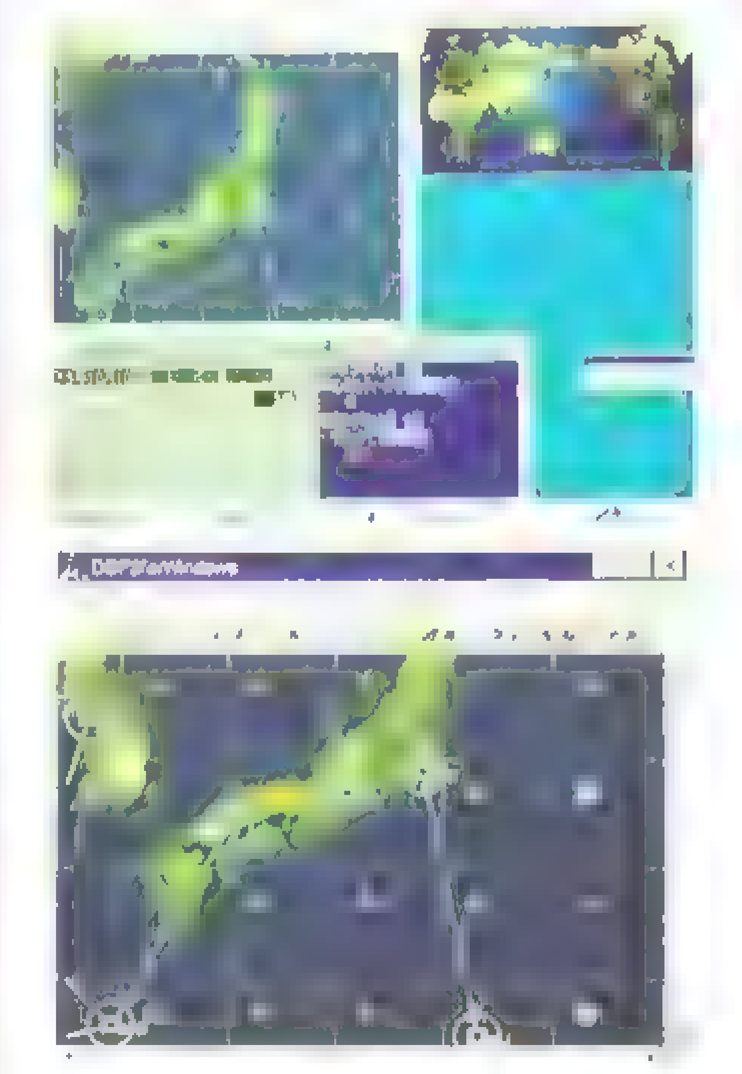
深海中的潛艇

「紺碧の艦隊 2」內登場船艦總數約 170 種，航空器約 250 種，大都爲實際實名之兵器。船艦設計完成和航空器改良後，當然要付諸建造才有意義，不過也不能一昧地生產最新型的船艦和航空器，因爲生產新型的兵器所需的工業力和製造日期，相對地要比生產一般兵器要高很多，所以，必須衡量現況來分配製造的比例，以取得最佳的兵力部署狀況和優勢。

遊戲環境

指令畫面非常清爽，讓玩家可以馬上進入狀況，而多重視窗的設計，使玩家可以隨時掌握所有的情報，因「掌握情報就等於掌握了一切」，如果玩者可以隨時掌握情報，便可以做出最佳的決定。戰鬥時可以對每一艘船艦下達最詳細的指令，也可以只對旗艦下達共同指令，隨時取決於你的需要。如果你覺得時間過得太慢或指令下達周期太過頻繁，你也可將時間周期設定爲一週或一月，來加速遊戲的進行速度。

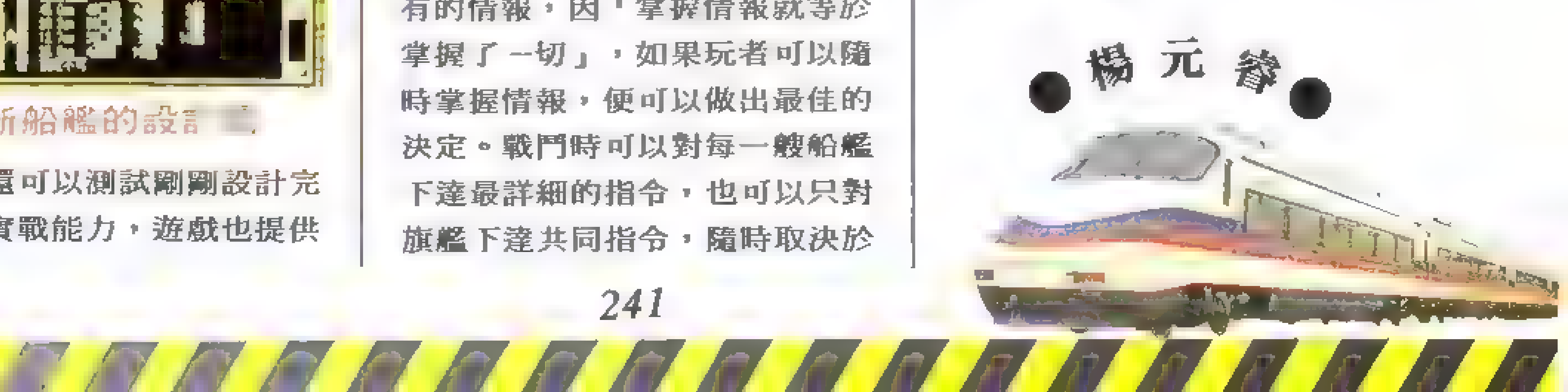
遊戲中的音樂也是不可多得的佳作之一，隨著遊戲的進行，玩者將聽到一首又一首隨劇情起伏而播放的 CD 音樂，令你血脈賁張，就算是當音樂 CD 聽也是不錯選擇。



可任意調整介面佈置

與「紺碧の艦隊 2」同類型的遊戲大作，那就是「提督之決斷系列」。其實這兩套遊戲各有各的優點，也都是海戰遊戲的名作。不過筆者比較喜愛「紺碧の艦隊 2」，因爲它有著無限劇情發展的可能性，當然，它是虛構史實的遊戲，這比「提督之決斷」的劇情橋段說服力差了些。不過，遊戲是遊戲，史實是史實，不必看得那麼重。如果你是戰略迷或是已經玩過一代的玩家，那你絕對不可錯過這款「紺碧の艦隊 2」，它會有令你意想不到的樂趣。

●楊元[illegible]●



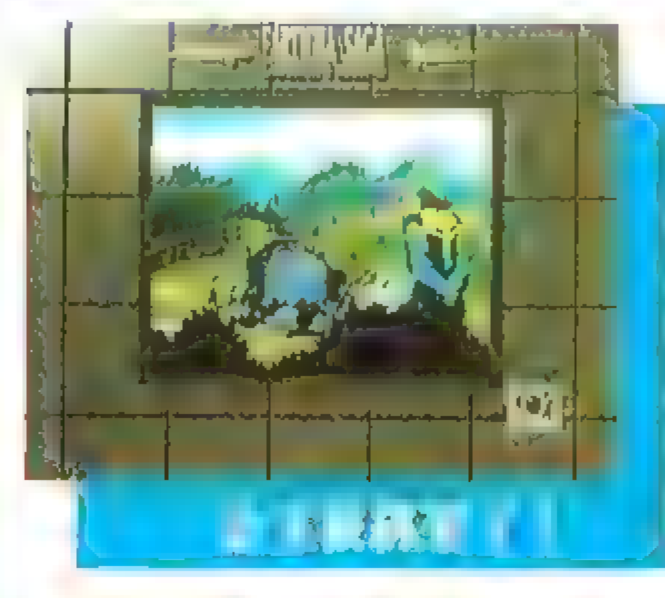


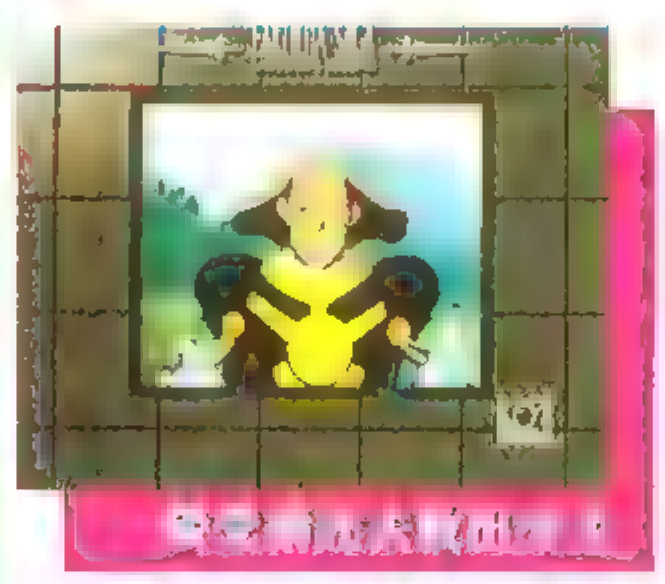
霸王大系 龍騎士外傳



兒子擁有自己一生榮耀的事蹟，而父親也有屬於自己豐采的故事。曾在「Vージャンプ（台譯：勝利小子）上連載備受好評的伊東岳彥原作之「霸王大系＝ユーナイト」（台譯：霸王大系－龍騎士）製作成卡通，計畫在東京電視台播映後，而在同樣的世界觀－奧斯提亞大陸的背景設定下，「霸王大系＝ユーナイト」的番外編「アースティア・サーガ　ラーサー・レツコメド」將以 Windows 的遊戲的方式隆重登場。這是以正編主人アデコー之父ラーサー活躍於奧斯提亞大陸的冒險愛情故事。







神話傳說慢慢隨著時光的消逝，漸漸地沈澱於人們地記憶裡，當然古老神祕力量的泉源也為人們所遺忘。神話中的大陸奧斯提亞東南方之ゼルラニス王國的王子正準備與鄰國マーリス的公主舉行婚禮，而我們的男主角是ゼルラニス騎士國最年輕的劍士，提升自己的能力，日夜不斷地進行修練，而這時命運的試練也慢慢地一步步向他接近。

而マーリス國的公主在ゼルラニス王國的途中，被來歷不明的匪徒綁架而行跡不明，我們的男主角為了解救公主，誓死完成任務，也展開了他傳奇的故事。

此時，在這看似乎平穩的世界中，一股黑暗邪惡的力量，在人們還未察覺之處緩緩地升起。

在遊戲中，你將駕駛「龍」，傳說中巨大神祕的機械人。「龍」並非普通的機械人，以乎是在奧斯提亞過去曾經存在的魔法文明所殘留的遺產，是稀少且有價值的東西，隱藏著優越的性能，又能自行吸收可以成為能源的霧露。具有意識的「龍」是戰士們所渴望的夥伴，在遊戲的序盤，你將可以擁有傳說中的「龍」，但你必須符合「龍」的意識，「龍」才會承認你是他的主人。「龍」有許多不同的種類，也有著不同的性能，能和駕御者一同成長，或許這也就是「龍」被稱



「龍」之間的戰鬥畫面

爲「擁有意識的巨人」之理由吧！注意，當駕馭者的行爲不合「龍」的心情時，「龍」連理都不理你。而且「龍」是可以收藏的，它能封在用以爲起動之鑰的寶玉之中，出入自由，十分便利。



遊戲介面





「アーステイア・サーガ ラーサー・レツコメド」遊戲介面分爲會話和戰鬥兩大類；會話進行和一般日式冒險遊戲方式並無太大差別，利用選項方式來決定對話，配上語音旁白，並配合滑鼠的點取來決定移動的場所；而劇情進度安排上，必須解決特定事件後才能繼續，自由度安排上並不是很高。遊戲在在特定時間、地點播放連續動畫檔，來交待劇情，而且在需要使用物件時，畫面上的物件欄便會亮起以提醒玩家，是個頗親切的設計。

戰鬥畫面的表現倒是很有新意，它採用第一人稱的戰鬥畫面，畫面上所顯示的除了敵方之外，便是手中所持的那把愛劍了（當然要記得裝備上）。在畫面的範圍內，你可以自由移動劍的位置，來防禦及攻擊敵人。

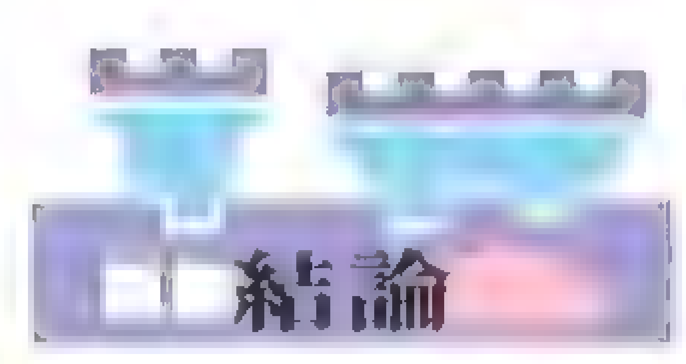


眺望遠方的主角



遊戲的內容難度尚可，並不是很難，如果你能事先看過伊東岳彥的原作（霸王大系正編），將更能了解遊戲的內容。你可能會遇到物品的搜查，解救被野獸困住的小女孩，或是替他人解決難題，這都是我們辛苦的主人公可能碰上的事件。遊戲畫面使用1/2 的螢幕區來表現遊戲畫面、畫質細緻、配色恰當，畫風、人物、物品設定展示了集英社一流的美工，感覺上絲毫一點都不馬虎。不過還是有一些遺憾，那就是遊戲中畫面大都是屬於靜畫，加上文字旁白，較容易令人感到無聊，使得這款遊戲耐玩度降低不少。在音樂表現方面，倒是出乎意料，感覺很普通，並沒有較特別之處，令人感到非常地遺憾。在操作方面，只要使用滑鼠便可遊遍「アーステイア・サーガ ラーサー・レツコメド」的世界，也沒有煩人的安裝設定，只要用滑鼠輕輕地按一下，便可沈浸於整個遊戲的世界中。遊戲中的配音人員陣容，和原作是一模一樣，豪華的配音陣容，如：主人翁ラーサー的聲音是由曾配過「うる星やつら（福星小子）」的土器手司擔當，對於喜愛「霸王大系－龍騎士」的愛好者而言，將會是個十分期待的作品。





結論

對於漫畫、卡通喜好者而言，這款遊戲是筆者極力推薦的一款。它並非是個移殖漫畫、卡通的軟體，而是一個原創的故事，對於原作熟悉的玩家，將能體驗那一番新的感受；而對於舊作不熟悉的玩者，也可以藉日這款遊戲，進入伊東岳彥「霸王大系－龍騎士」的世界。再加上這款遊戲可以直接在中文 Windows 95 執行，不需要任何日文轉換系統，將更能方便你接觸這款小品遊戲。如果你喜歡幻想的卡通世界，這款遊戲是你最好的選擇。

●楊元睿●



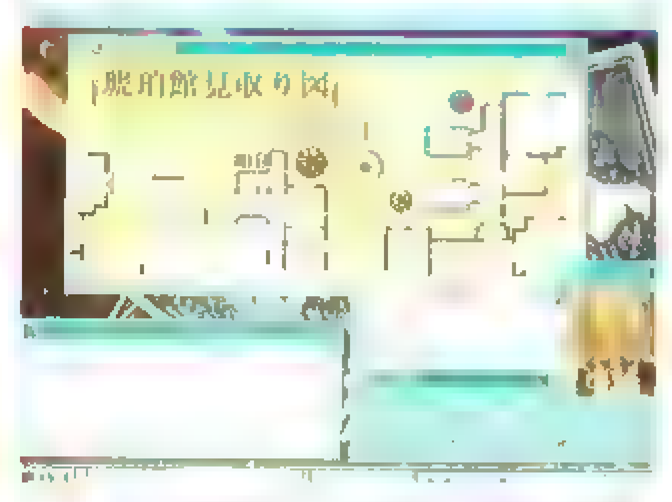




琥珀色の遺言

從第七位訪客開始，遊戲界就開始了一陣鬼怪之風，隨後的鬼屋魔影系列，更讓這股陰風吹皺遊戲界的春水，也因此像黑暗之蠱、 MYST 、D之食卓、 BIO HAZARD 之類的遊戲，就像雨後春筍般地冒了出來。這次要介紹的琥珀色的遺言，基本上是一個抽絲剝繭式的解謎遊戲，和前面所說的幾個遊戲比起來，是屬於靜態式的，玩家必須從週遭的人物身上著手，藉由僅有的蛛絲馬跡來找出兇手。玩家所扮演的是一個專門寫偵探小說的作家－藤堂龍太郎，在一次偶然的機會裡，主角在這幢被稱爲琥珀館的豪宅做客時，主人影谷恍太郎意外身亡，受到好友影谷芳明（恍太郎之姪）所託再加上主角個人的好奇心，想以此次的殺人事件作爲小說的背景，因而著手調查整個事件的來龍去脈。在遊戲中，玩家可以完整地感受到偵探小說式的吸引力，前題是玩家必須有極大的耐心和滴水不漏的細心，再加上不錯的日文能力，才能浸淫在沈思與推論的遊戲世界裡。

[illegible]



要到那兒只消在地圖上快點兩下就可以囉！

雖然遊戲在片頭的地方就已經很清楚地告訴玩家，這是一個和西洋骨牌有關的殺人事件，但是要發現所謂的西洋骨牌－也就是塔羅牌（經常看金田一的玩家對這種牌應該蠻清楚的），還是得費番功夫的；玩家把整個琥珀館逛完之後才會發現，這個遊戲的難度絕對超乎你的想像，否則遊戲也不需要提供完整的偵探筆記，供玩家回頭重新思考了。在



第一位見到屍體的絹代

逛完琥珀館之後，幾個地方像是恍太郎夫婦的臥室、利彥夫婦的臥室以及老夫人影谷サダ的居室是不能進入的，在玩家掌握了一定的有力證據之後，這些房間才能讓玩家進入察看，劇情也會有更進一步的進展，而在此之前，玩家只能在停車場找到一條絲質手帕，這條手帕的幫助雖然不大，卻也是一條可用的線索（就是筆者前面所說的「有力」證據）。在確定這條手帕是何人所有之前，它只是一條不足爲奇的高貴手帕，不過最重要的當然還是解開骨牌的秘密。

[illegible]

在琥珀色的遺言中，劇情的推展相當地緩慢，可是卻十分地周延，有許多玩家可能忽略的小事，可能是一句話或是一個小地方，就是往下推展的關鍵，像千代小姐的婚事、西洋骨牌的事、管家辰野的身家背景，當然也有一些和兇案無關的事，玩家很可能會因此被誤導，把調查的方向弄錯了，一方面是因爲遊戲的廣度頗大，線索往往不是很明顯，在銜接上平順有餘，大起大落之處往往早已隱含在之前的調查中



恍太郎死亡現場

。整個劇情的架構相當地不錯，再加上整個遊戲過程都是以眞人語音對答，雖然是預先安排的情節，但是在語音和背景音樂的烘

托下，遊戲的氣氛塑造得相當成功；玩家可曾想像過，你詢問對方的每一件事，都可以親耳聽到彼此的問答嗎？玩家要努力的地方，就是想辦法摸清楚所有和琥

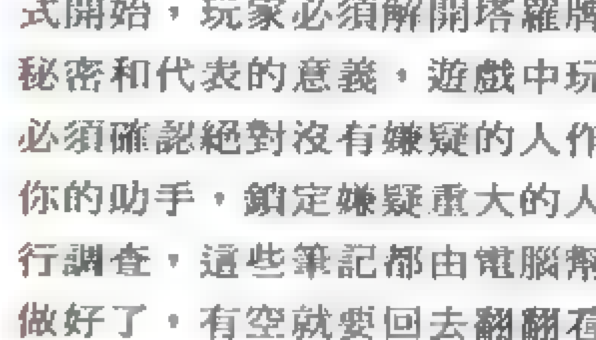


會告訴你很多事情的宮守 スミ

珀館有關的人、事、物。故事中每個角色都被賦予了完全不同的個性，玩家除了可以由畫面上感受到比較接近真人畫風的人物肖像所透露的個性之外，最明顯的就是對話時的語音差別，會讓玩家對遊戲中的每個角色留下深刻的印象。在遊戲中出場的人物多達 25 人，如果沒有截然不同的地方，還真是會讓人弄昏了頭。死者恍太郎是個相當崇洋的人，就連自己的兒子也以外國國名或都市來取名，像影谷　利彥（亞美〝利〞堅）、影谷　林太郎（柏〝林〞），並在老夫人極力反



夫妻檔廚師龜吉和ふみ



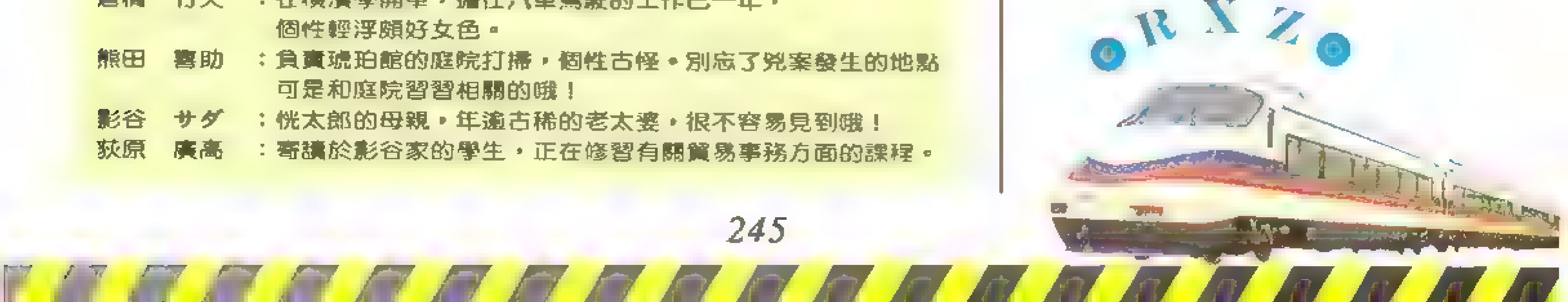
對的情況下，堅持己見蓋了洋式的琥珀館。在這一堆與西洋文物有關的東西中，自然就是那副和兇案有關的塔羅牌，因為死者生前經常以塔羅牌占卜，管家手上的塔羅牌就是重要的破案關鍵，在得到塔羅牌之後，遊戲才算正式開始，玩家必須解開塔羅牌的秘密和代表的意義，遊戲中玩家必須確認絕對沒有嫌疑的人作為你的助手，鎖定嫌疑重大的人進行調查，這些筆記都由電腦幫你做好了，有空就要回去翻翻看，這樣可以省掉很多不必要的調查。

秘密檔案

藤堂	龍太郎	：影谷芳明的好友，偵探小說家，案發當時正在影谷家作客。
影谷	ルイ	：影谷家的女主人，恍太郎之妻，熱心教育，是個充滿耀樣光環的女人。
影谷	恍太郎	：早年留學美國，作風相當洋化，夫以妻貴，但元配早故，後又娶ルイ為妻，影谷醫藥貿易王國的建立者。
辰野	銀藏	：影谷家的元老管家，從琥珀館落成以來就一直擔任管家的職務，身世是未知之謎，城府甚深的男人。
影谷	綾	：綾是恍太郎與已故妻千代的女兒，個性驕縱，與影谷家第二代接班人不甚和睦，年近三十仍是小姑獨處。
影谷	利彥	：影谷家的長男，負責影谷貿易事務，接掌父親留下的龐大事業，具有強烈的事業企圖心，卻因此冷落了美麗的妻子。
影谷	美津	：利彥之妻，不喜歡這裡的環境，頗有籠中鳥的感慨，林黛玉型的女性。
影谷	林太郎	：影谷家四男，高校生，反叛性相當重。
影谷	里繪	：影谷家么女， 13 歲，個性明朗活潑，聲音甜美可愛，就讀於紫花女學校。
影谷	絹代	：利彥家長女， 14 歲，和里繪就讀於同一所學校，是最先見到屍體的人。
影谷	利一郎	：利彥家長男， 10 歲，絹代的弟弟，有心臟方面的疾病，長年抱病在家休養。
影谷	芳明	：龍太郎的好友，擔任影谷貿易醫藥研究所的研究工作，相當得到恍太郎的信任。
清水	春	：去年才到影谷家的佣人，工作努力認真，有強烈的求知慾。
川中	龜吉	：負責影谷家的食事，擅長日本料理，原本是神戶異人館的廚師，為恍太郎高薪邀聘為專門廚師。
川中	ふみ	：在影谷家工作三年，去年才和龜吉締結連理，會煮好吃的日本料理和米食。
早乙女	智惠子	：家住東京，經大學老師介紹進入影谷家擔任家庭教師的工作，過逝的母親是當地人，也算有一點地緣關係。
宮守	スミ	：18 歲來到影谷家，已在此工作三年，老家是鄰鎮的漁家，在八人的家庭中排行老么。
結城	一馬	：ルイ的哥哥，喜歡喝酒，是影谷家上上下下都深惡痛絕的混混，經常引誘ルイ，是兇案的關鍵人物之一。
今井	たみ	：從 17 歲就隨前夫人千代進影谷家，如今已 36 年，膝下尤空的今井視利彥如己出。
倉橋	竹夫	：在橫濱學開車，擔任汽車駕駛的工作已一年，個性輕浮頗好女色。
熊田	喜助	：負責琥珀館的庭院打掃，個性古怪。別忘了兇案發生的地點可是和庭院習習相關的哦！
影谷	サダ	：恍太郎的母親，年逾古稀的老太婆，很不容易見到哦！
荻原	廣高	：寄讀於影谷家的學生，正在修習有關貿易事務方面的課程。



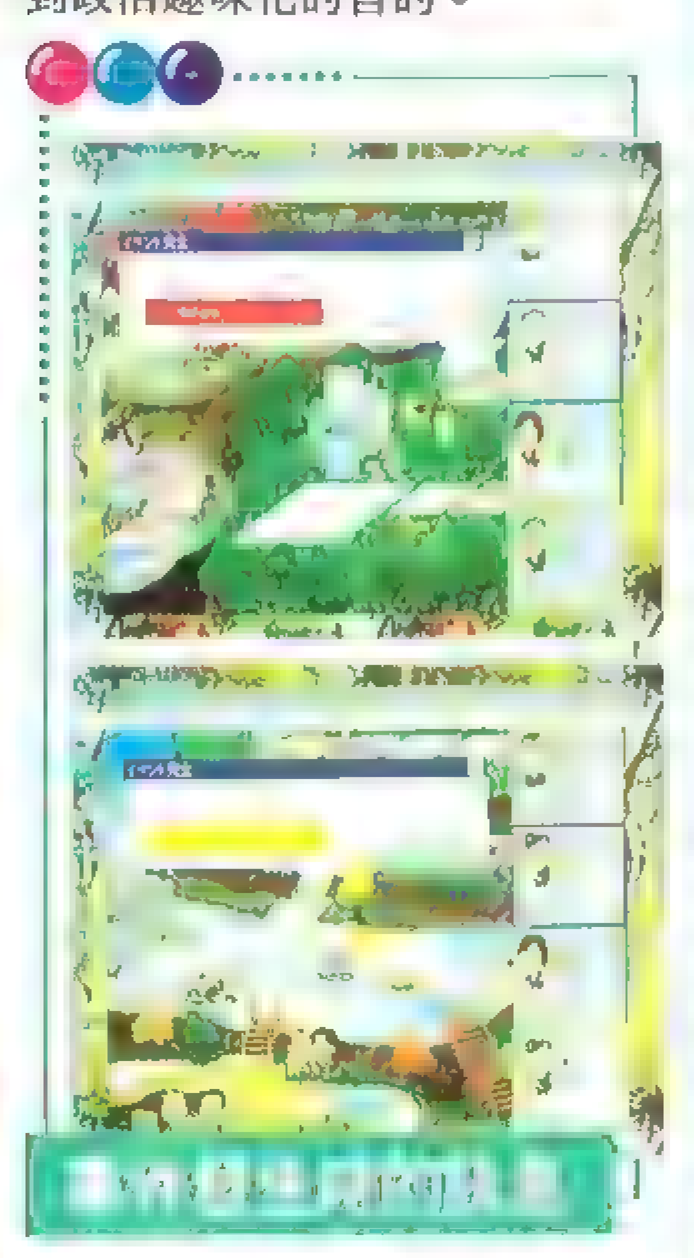
琥珀色的遺言在氣氛的營造上相當地成功，不僅是對話語音，就連背景音樂也相當成功地達成略帶懸疑和恐怖的殺人氣氛，畫面的表現也趨於灰暗的色調，多少也反應了深宅大院裡幽暗的一面。雖然畫面的變化不大而略顯單調，但是遊戲吸引玩家的地方，在於錯綜複雜的故事情節，反而讓人忘記了簡單的畫面，是一款相當有深度的偵探遊戲，非常值得喜歡動動腦的玩家坐下來，好好地和它纏鬥一番。







據說民主政治最早實行的國家，在他們的議員發言前，要先在自己的脖子上套上繩索後才能發言；要是說出來的話違反衆人的意思，那麼就當場吊死。可惜這個習俗沒能流傳在當今的議會上，否則就精彩了。事實上我們的鄰居日本，他們的議會也好不到那裡去，如果有看過漫畫〞政治最前線〞，就會明瞭日本議會是如何運作的。別離題太遠，這次的主題就是介紹一款模擬政治的遊戲，它的名稱就叫〞政界立志傳〞。各位別將它想得太複雜，事實上這款遊戲主要是以趣味為主，所以它不用複雜的遊戲規則方式來進行遊戲，反而以類似大富翁的型態來進行，達到政治趣味化的目的。



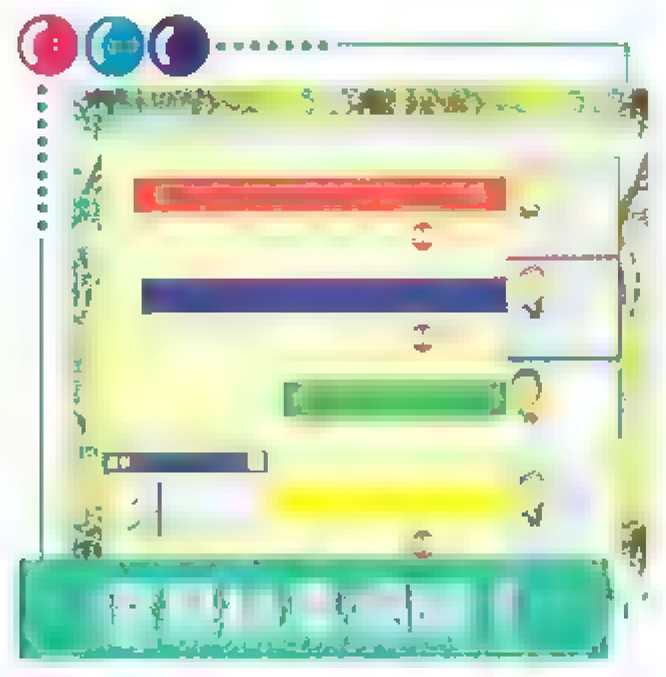


雖然遊戲類似大富翁的型態來進行，但是行走的方式卻不是環狀，而是一直向前走，直到底線為止，接著就是這一回合的選舉開始。選舉結果是以你的財力、名望、與人脈來判定這回合是否選上。如果選舉勝利，那麼下一回合的選舉，就是朝更有影響力的國會議員席次前進。選舉失敗，就請繼續競選地方議員的選舉，直到勝利為止。整個遊戲的最後結果，就是要你當上內閣的總理大臣為止。整個遊戲看起來似乎不困難，但是運氣不好的話，可是會一直待在基層地方的選舉好幾回合。遊戲的趣味性就是在於你無法掌握一些重要因素，全憑運氣來決定，這點就掌握了人性，因為你絕不相信自己的運氣會一直這麼差，相信下一個方格內有大好的運氣在等著你。

選舉的結果既然是以財力、名聲、與人脈三大要素來決定是否當選，那麼就來討論一下，這三大要素在遊戲中會有那些狀況出現。財力就是政治獻金，剛開始知名度並不高，當然不會有大企業捐錢給你；等你名望高一點時，就會有企業自動捐獻金錢，供你選舉之用；但是相對的，你也得有某些舉動來回報這些企業。如果不幸被披露出來，那麼名聲將會往下掉，也就是說得到錢財時，走下一步棋時就要祈禱了。除了接受人家捐贈之外，也會有某些團體要你捐錢出去，這是無法避免的情形，只好捐獻了，當然名聲會提高。最令人覺得最冤大頭的是，你老婆瘋狂大採購，花掉大把銀子，當你讀到這則訊息時，真是令人哭笑不得。

老婆與情婦

說到娶老婆的選擇，是三選一的決定，有地方大老的女兒，商店的女兒與普通人家的女孩。這三個女孩子對你的三大要素分





別有影響，除了前面所講的財力之外，人脈要靠地方大老的勢力才能穩固，人脈就是我們所謂的樁腳，這是相當難掌握的一項要素，因為競選敵手會越區挖腳，當然這種情況一發生，你的選擇項目也會允許你越區做相同的事情。除了經常拜訪地方大人物之外（當然踩到才算），這個項目的掌握還不如名聲來得容易。名聲就是要經常露面，也是說作秀啦！當你針對當前的政治情勢發表言論，或上電視參加辯論，都可以提高你的名聲，有時會因此增加許多人脈；當然有獲得，就



自然也有失去名聲的時候，除了幫企業做小動作失敗外，你的尊夫人不參加選舉活動，自然也會影響名聲，而且影響相當地大，你的名聲會掉得相當厲害。所以選老婆時要相當小心，有一得必有一失，那種情況最好倒很難說，但是盡量將損失壓到最低，才能早日跟衆多菁英競選內閣的職位。

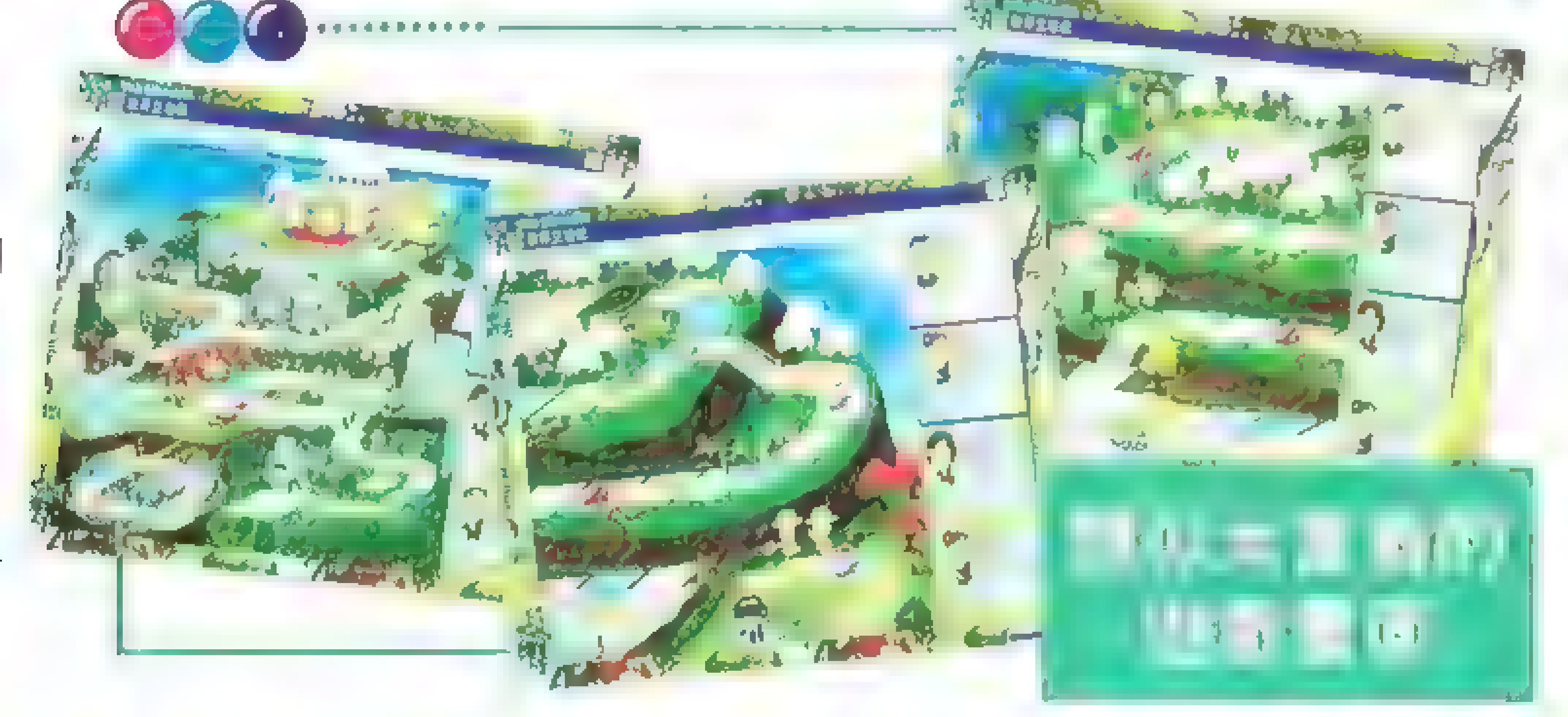
遊戲在任何時刻，都隨時都可以觀察玩者現在所擁有的資源。期望下一步能走到你缺少的要素上，來彌補現在最弱的一環。當對手獲得你缺少的要素時，你會憤憤不平，為何你踩不到那一個小方格？當對手遭受損失時，你會竊竊自喜，知道自己又小贏了一點。遊戲在個人資料欄位有一個項目相當地有趣，那就是情婦。不知道為什麼日本人將這一項目擺進來，或許他們明瞭，一但獲得權力後，緊跟著是欲望。這一點是無法否認的實情，古今中外都是一樣。或許，遊戲企劃想藉著這個設計要提醒大衆，別忘了要監督你們選出來的官員。

結　論

這個遊戲設計簡單，但是玩起來卻是那麼地複雜有趣。跟電腦競爭時就希望電腦落選，雖然沒有精彩的畫面或動人的情節發生，但是每一次到達定位後，產生的文字卻是緊緊吸引著你的注意力，希望這次又是你的好運來了；那種緊張感與你在現實中翻大富翁遊戲的機會是相同的感覺。不用複雜的規則來規劃遊戲，但是卻能從簡單中產生無窮的變化，正是這個遊戲吸引人之處。


這學生也來參加選舉

遊戲圖形相當簡單，幾乎沒有炫人的動畫產生，整個畫面都是相當地樸素；而音樂也算普通，沒有動人之處。但是最好玩的是遊戲內容，當你跟朋友一起競爭時，在電腦前叫罵的激動情形，與途中嘲弄敵手更是不會間斷，直到遊戲結束為止才停下來。這款成功的益智遊戲，恐怕要等好久之後，才會有類似作品產生。至少現在可以先多幾次，慢慢等著下個益智遊戲的出現。





紀榮剛



革命

阿曼尼斯開國啓示錄

WIN95 的遊戲從去年底開始在日本遊戲市場上陸續出現，到最近在一般的軟體店裡已買不到 DOS/V 的遊戲了，但 WIN95 上的遊戲似乎也未見有代表作出現。今天要給各位介紹的 WIN95 新遊戲－革命（AMARANTH KH REMIX）WIN95 版，是一款 SLG 的遊戲， DOS 版目前在台灣也上市了，但從筆者拿到手且玩完後，老實說有些不敢相信這是一款爲 WIN95 系統所開發的新遊戲；它表現並不是很差，但因爲沒有進步，反而使人不明白爲何要 WIN95 系統。以目前遊戲界的眼光來看，若在 DOS 上也僅是合格尚可的遊戲軟體，至於以 WIN95 系統來看，似乎就更使人覺得無可著墨處了，這其中的最大原因，就是因爲大遊戲均是新瓶裝舊酒，眞正專爲 WIN95 設計的遊戲其實是相當少。話雖如此，以下還是爲各位看倌說明說明一番。

背景畫面的一種

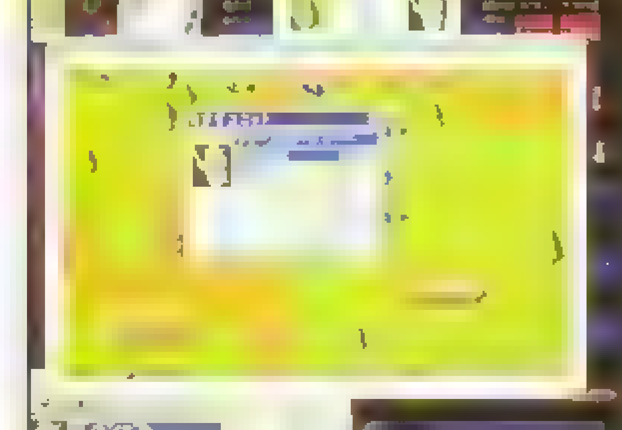


戰略 RPG 的架構

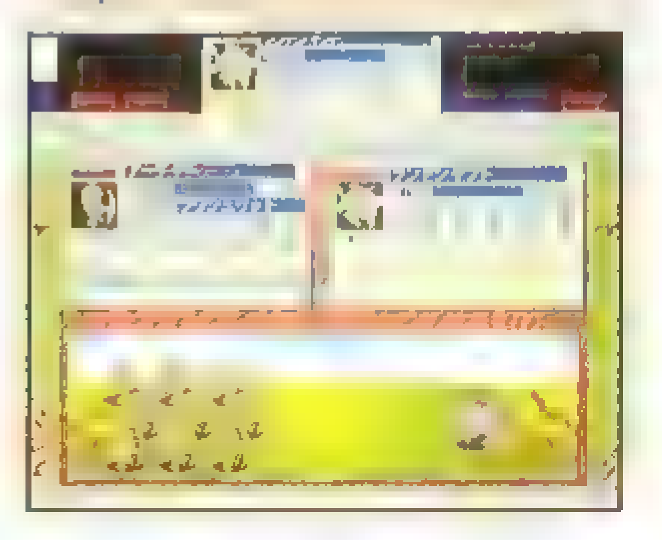
首先遊戲的故事背景是建立在一未知年代（沒有共產黨和國民黨），一群年輕戰士們因不滿現在帝國統治著的殘暴壓迫而成立反抗軍，並帶著部下與陸續加入的同志共同對抗帝國軍。遊戲是直線進行的，玩家沒有遊戲路線的選擇權，你的命運就是一直殺，一路殺進京城。每過一關便輔助以靜態圖片加文字說明，藉此告訴你故事接下來的發展性如何。但值得一提之處，就是此遊戲的畫風相當地清雅而漂亮，細緻的畫面更令人相當欣賞。另外本遊戲與一般 SLG 不同之處，就是它採用指揮官率領部下這種遊戲設計法，玩家可命令部下攻打敵人，在部下快死亡殆盡時便適時補血；只要運用得當，部下可幫你完成很多困難的任務。但

各種資料的顯示





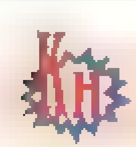
被攻擊後可選擇反擊或不反擊



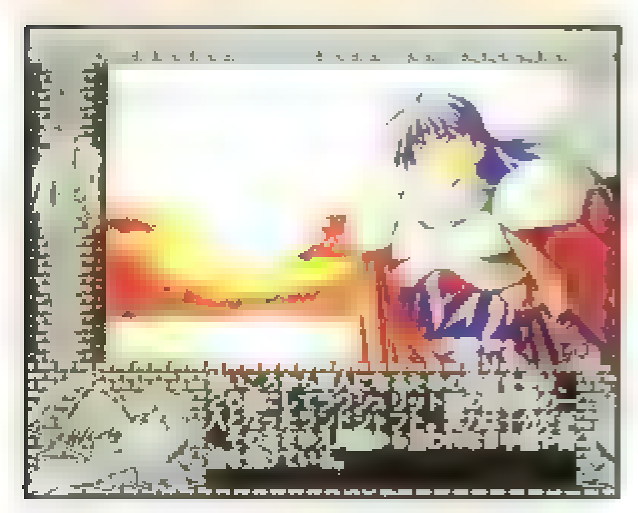
施用魔法畫面



需要注意的，就是指揮官千萬不可以死亡，否則剩餘部隊也會跟著消滅掉掉。地圖行進時採取回合制，指揮官召喚部下的指令也相當方便，它使你省去相當多移動人物的時間。另一便利處就是在遊戲介面上，你可開很多各有不同功能的小視窗，如完整地圖的縮小圖示，這縮小圖還可依你高興放大一倍；地形圖其中包含對人物各種屬性影響的資料、人物基本屬性資料、敵我兵種的一覽表，勝負條件的介紹與說明種種，若配上 WIN95 之高解析度畫面，就可同時將所需要的遊戲資訊一次掌握其中。這些視窗能自己選擇擺放位置或大小，而遊戲視窗有方便移動的控制棒，相當方便玩家的需求。遊戲的音樂與音效整體來說是尚可，音樂相當能配合遊戲目前的進行狀況，但音效方面若能再加強會是相當好的。另外就是遊戲的背景可自行更換，其他像音樂選單，戰鬥選單等相當方便玩家使用。



我們的男主角

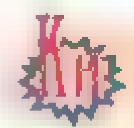




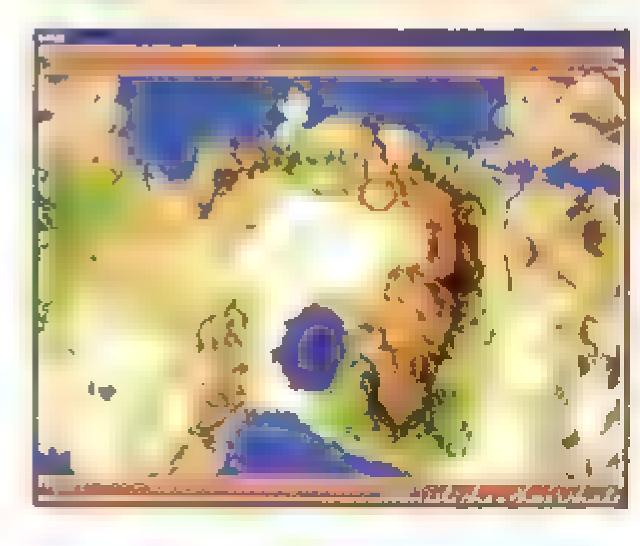
各具特色的部下

王對王硬幹了



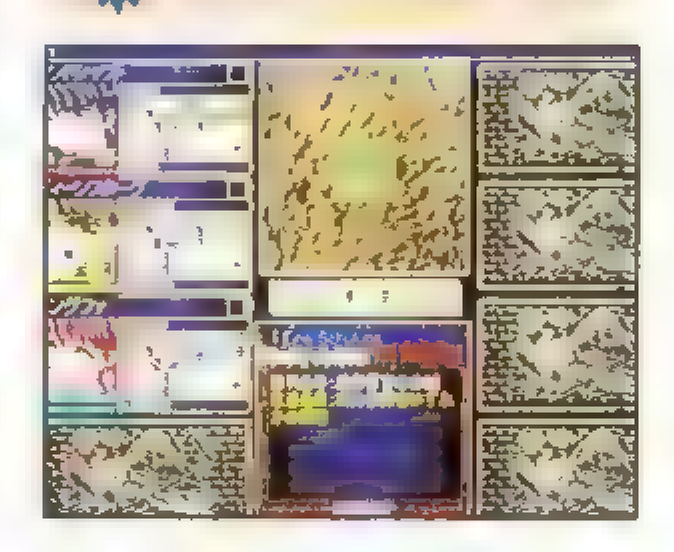


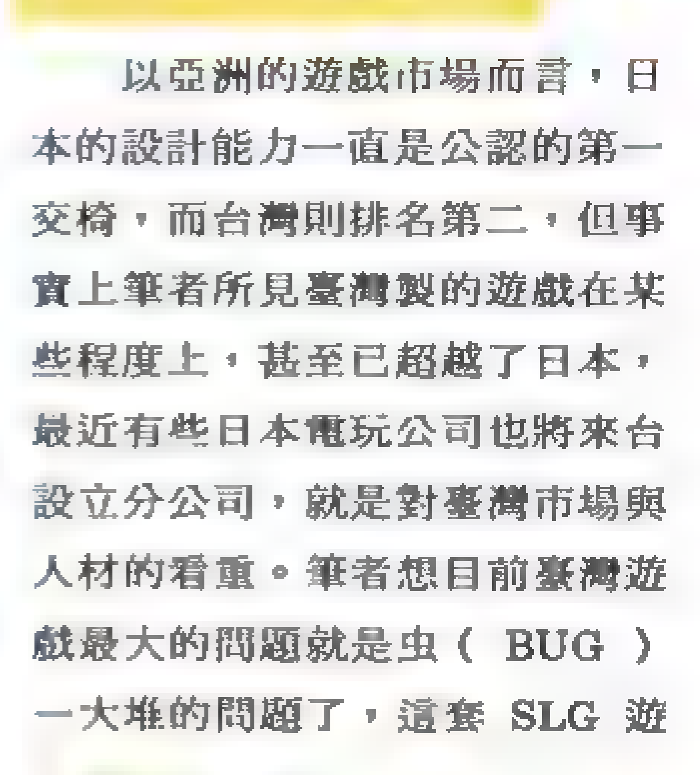
整個遊戲地圖



整個遊戲玩下來，玩家們很快就會發現到最強最好用的就是龍這角色。可飛行，攻擊力及防守力均有相當強的表現，因此在本遊戲中筆者過關的不二法門，就是將龍的部下在每關中均選擇至全滿為止。必須一提的，就是部下係分配制度，並非每場戰役均有一樣多的部下可用，這與上一場戰役的結果也有所牽連。總歸來說，是以龍最好用，其次魔法師可遠距離攻擊。另外由於每位角色均有特殊功能或魔法可用，因此本遊戲也適合喜歡使用魔法的玩家。遊戲至最後時，甚至有近 30 位指揮官可茲運用，加上為數頗多的部下，到遊戲後期一場戰役打起來，也是相當壯觀而費時的。成敗與人物運用方法息息相關，而平均的培養每個人的屬性也是相當重要的。

戰鬥人物的選擇畫面



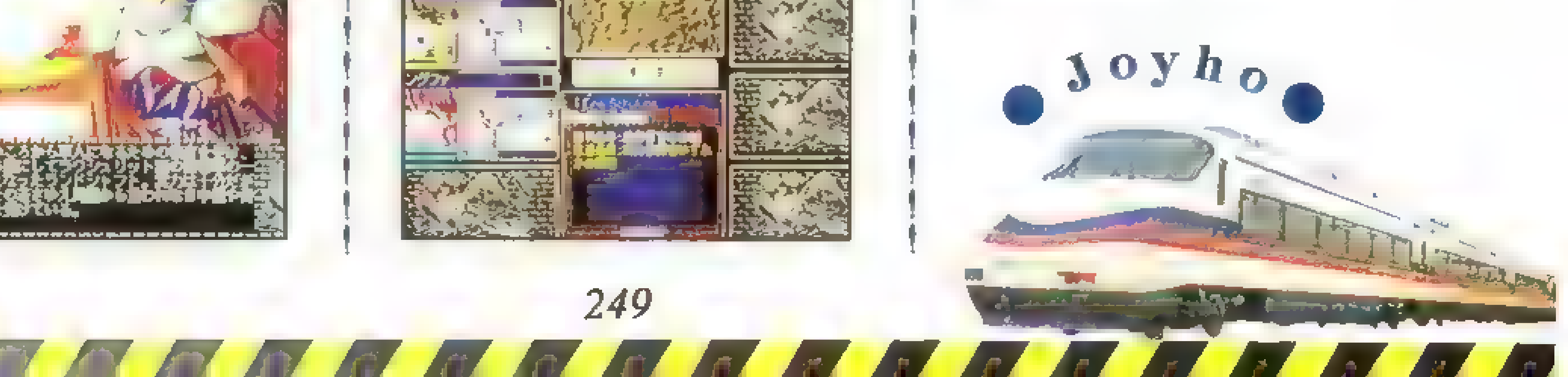


結　論

以亞洲的遊戲市場而言，日本的設計能力一直是公認的第一交椅，而台灣則排名第二，但事實上筆者所見臺灣製的遊戲在某些程度上，甚至已超越了日本，最近有些日本電玩公司也將來台設立分公司，就是對臺灣市場與人材的看重。筆者想目前臺灣遊戲最大的問題就是虫（ BUG ）一大堆的問題了，這套 SLG 遊戲雖然無特殊表現，但慶幸的，就是玩到現在尚未有蟲出現。所以如果你喜歡回合式 SLG ，又沉迷在未知年代，妖精與魔法的世界，這套遊戲可讓你發洩一下；當然遊戲新手也絕對適合本遊戲，至於有什麼新期盼的玩家，那我們還是請大家再等一等吧！

要打架記得要先放話









登山一自古以來即是爲人所喜歡的戶外活動之一。藉著攀登一座又一座的高峰，來滿足人類那股征服萬物的欲望，並且在攀登高峰的過程之中，你可以充分地感受出那種心靈上得到解脫的舒適與暢快；登上山頂的那一剎那，你便可以體會到人與自然同在的奧妙及神奇，還有接近穹蒼那一刻的成功喜悅。

攀登一座高山並非如你我所想像的那般簡單、輕鬆；耐人的體力及健壯的體魄是登山者最基本的條件，再加上積極的人生觀和謹愼態度努力學習，一定可以登上高峰實現自己的夢想。登山這項活動可以視爲是一場拿自己的生命作爲賭注的遊戲，攀登高峰之前，你必須爲事先自己預設各種可能發生的危險情況，因爲舉凡：斷崖、峭壁、山崩、雪崩…等無法預知的天災，及因登山人員的不當使用（工具的破損、不了解操作過程…等）及人爲的疏忽（食物的配給發生缺乏、禦寒的裝備不夠完善…等）所造成的種種傷害，隨時都有可能會讓登山者在途中喪失生命。你必須要仔細地評估、詳細地挑選你所要攀登的高山，並且用它來作爲訓練自己體力及耐力的目標。經驗較少的登山者，你可以從各類的書籍雜誌中去找尋你所需要的登山知識及登山時的緊急狀況處理資料，你還可以向登山協會中許多經驗豐富的登山好手訊問各種登山的問題。如此一來，你在登山時就可以減少許多不必要的傷害。

在人類的哲學理論中，相信人對於眼前的那一座高山會產生一股無意識的征服欲望。那是一種向自己極限挑戰的潛在能力，『人定勝天』是永遠不變的眞理。

山難救助公司

Power Climb是一套發掘人類潛力、發揮人類本能的遊戲軟體。在遊戲行徑的過程之中，你可以藉著攀登高峰的模擬情境，來體會那份成功登上山頂的清涼感，那種感覺是十分眞實、逼眞的。軟體中的主要部份是由Hard Rock公司所構成。該公司負責登山者的救援行動，專門救助那些爲學術研究調查而不幸摔下山谷，或不幸遭遇山難的登山人員。Hard Rock 公司並且提供各項與登山有關的資料及諮詢服務，任何一位員工都曾經攀登過世界著名的山峻嶺。


相當精緻的畫面

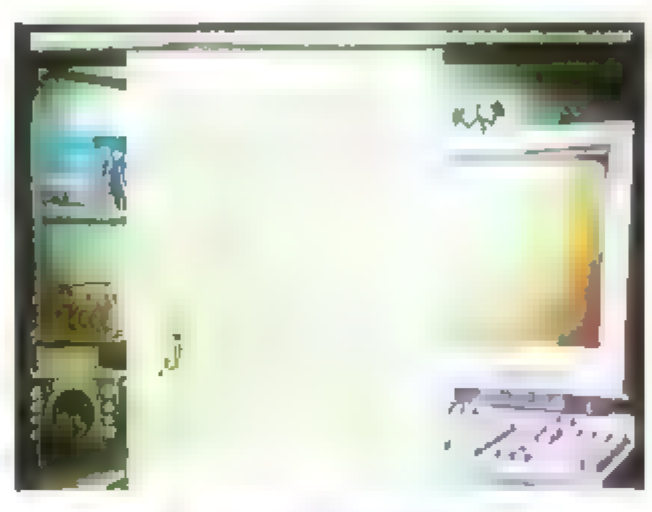
Hard Rock公司擁有五名（包括玩者本身）十分優秀的登山好手，這些高手各自具備有精湛


各登山好手的資料



Hard Rock 公司簡介

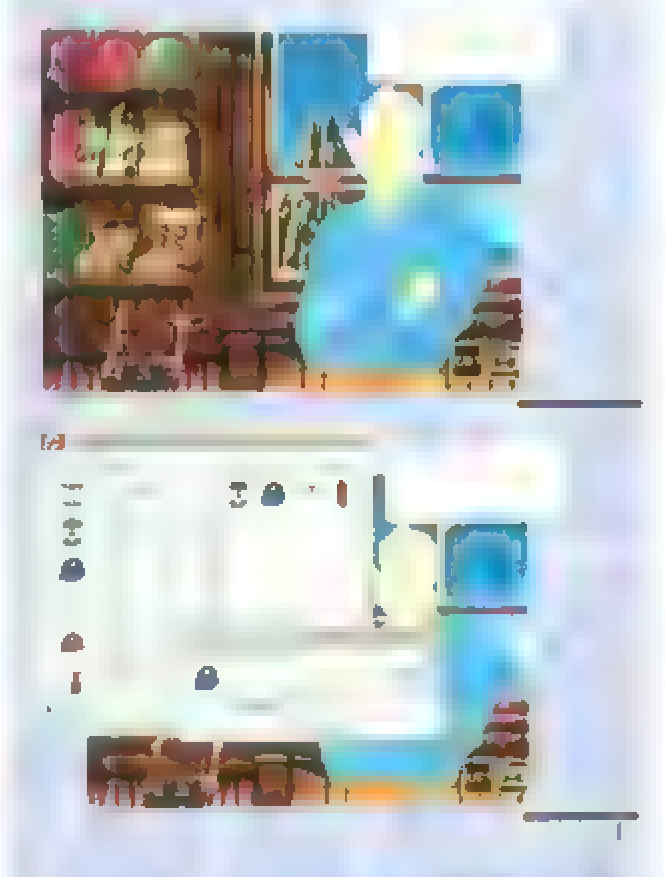
的登山技巧及超人的體力和耐力。Amer. Neon 是一位天生的登山高手；攀登一座海拔 4000 公尺的高山對於 Coca La'Hajem 來說是一輕而易舉的事，因爲他已經訓練自己成爲一名十分能夠適應高山環境的登山人員；女性的體重本來就會比男生來得輕些，所以會比適合攀登一些有裂縫的岩壁， Melinda Lead 是成員中唯一的女生。身長 2 公尺的 Cleric Spike 擁有異於常人的超強腕力，那種斷裂的山岩最能表現他的實力。 Hard Rock 公司的負責人會依據正確的資料來源，充份地掌握住當時的發生情況，並且派遣最適合的登山人員從事救援的行動。登山者會根據遇難人員所指示的出事地點，及其所登山的正確路線進行救助，以迅速完成救人的使命。



救援任務簡報

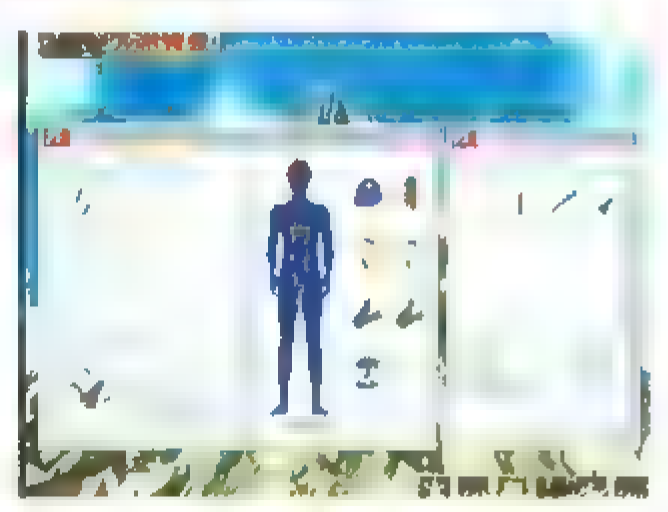
詳實嚴謹的遊戲架構

在正式進行攀登救援行動之前，你必須仔細檢查所有的登山裝備用品，例如：防滑手套、登山背包、禦寒衣物、登山用具…等。事前的準備及隨時的補充是登山者安全的保障。依據正確有效的情報及資訊，可以精確地判斷出整座山的地形及地勢，以方便指派最適合的登山救援人員。在進行攀登的過程中，玩者要隨時留心登山者的體力情況，並且注意他的疲勞程度，適時地給與登山人員充足的休息時間及隨時隨地的補充食物和水份。詳細了解當時的攀登情況～天候是否良好、氣溫的溫度如何、風向的位置爲何、地形的起伏情況，都是玩者要謹慎小心、仔細觀察的重點。攀登的過程之中，玩者最重要要把握住同手同腳一起行動的原則，並且根據當時地勢變化來左右移動自己的身驅；玩者也可以利用畫面上 Move 的顯示圖案，來確定自己的手腳移動情形並且掌握正確的行徑方向，以減少因弄錯四肢移動的先後順序而不幸失敗的慘劇。利用各種登山的用具來協助攀登，便能避免因地形崎嶇不平而滑落的可能。



可至登山用具店內購買裝備

在如此艱困的攀登過程之中，只要一不小心，就有可能跌落至萬丈深淵而喪失生命。謹慎、小心是成功的重要關鍵，事前的詳細勘查及完善的準備，也是不可缺少的維生條件。藉著這樣一套軟體，可以訓練玩者作出正確的判斷及應付緊急情況的處理，並且培養玩者細心的觀察力及專心的作事態度。在遊戲的過程之中，玩者必須隨時接受登山者應該具備的知識、技術、反應…等能力的考驗和磨練。



角色所攜帶的各項裝備

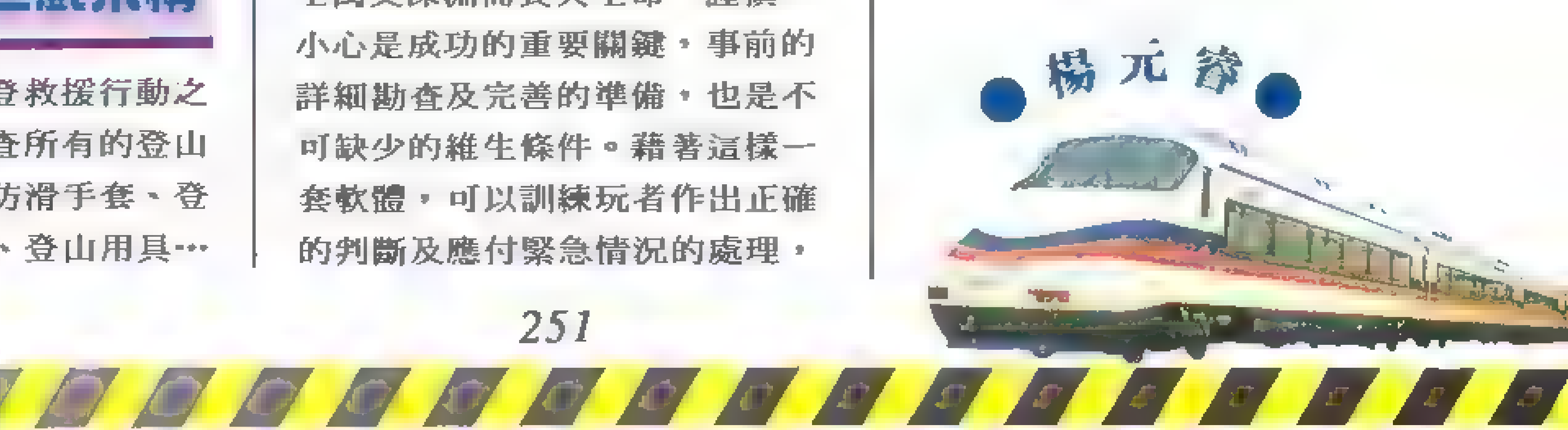


詳盡的主遊戲介面

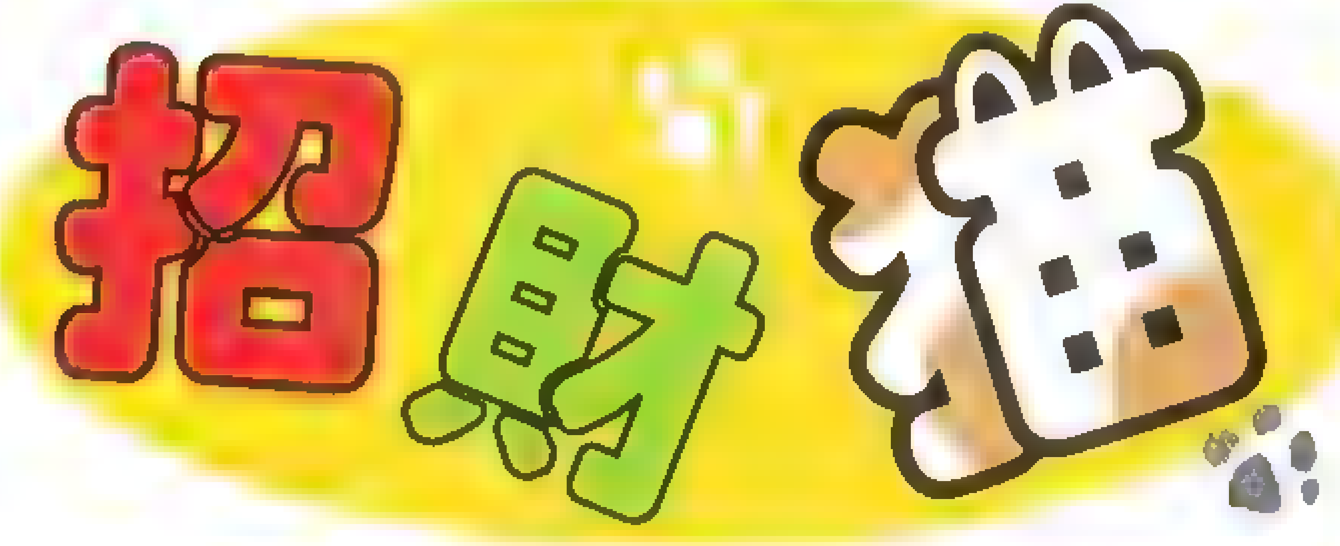


結論

你曾看過那部由席維斯史特龍主演的『巔峰戰士』的電影嗎？就筆者而言，個人非常喜歡這部電影，因爲征山的那種成就感是任何事物都無法取代的，這時你將以勝利者之姿傲視你腳下的一切事物，所有的疲憊都將一掃而空，你會發現在這片土地上你是多麼地渺小。那是完全屬於自己的成就。這款軟體能將登山的種種狀況一一模擬出來，而且遊戲的內容非常具有創意，我們可以看出製作者的巧思及用心。這是一套值得你一玩的軟體，你將會得到更多的成就。







招財猫

喵～喵～喵～看過繫著一個大大的黃色鈴鐺、深受許多小朋友所喜愛的日本的國寶－招財貓嗎？富有日本戰國時代色彩的招財貓，看起來就像個不錯的擺滿，相信不少玩家家裡都有這個成員。擺滿式的造型讓你想到了什麼呢？沒錯！這是一個標準的大富翁型的遊戲，還記得孩提時代手上一張張民生路、建國北路的地契和花花綠綠的大富翁銀行鈔票嗎？對於許多和大富翁遊戲結下不解之緣的玩家而言，市面上可眞有琳瑯滿目的大富翁型的遊戲，雖然日本也有不少同類型的 GAME ，不過大都是遊樂器的天下，以大富翁類型的遊戲而言，筆者認爲國產的大富翁 3 可說是個中翹楚，不僅玩法多而且內容相當充實；但是在嘗過中式、美式的大富翁遊戲之後，你會不會想換換口味，嘗試一下簡單而富有異國風味的大富翁呢？這次就一起來嘗嘗日本式的風格吧！

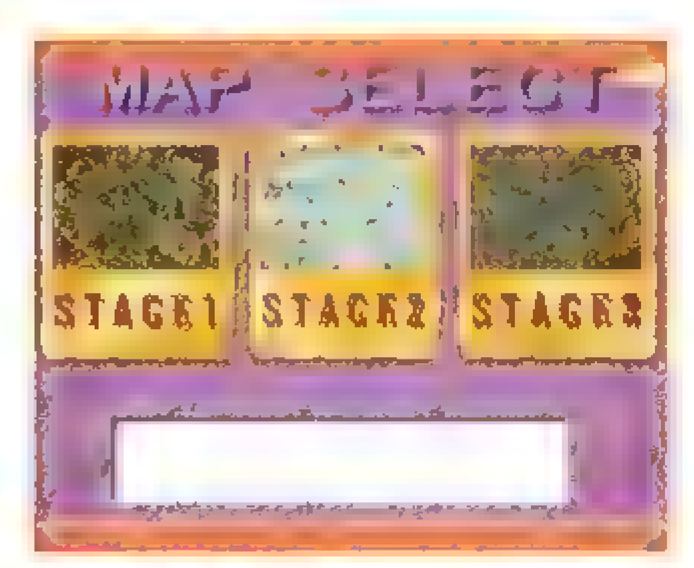


依舊是迷人的框框

招財貓提供了三張不同的地圖、四人同樂的遊戲模式，比起國內的大富翁系列，眞的是小巫見大巫，三張地圖所要達到的目的也不相同，最大的一個特色就是每張地圖都只有很少的空地，當玩家踩上這塊空地之後，也不再只是坐享其成當現成的房東，玩家可以享受一下經營的樂趣。比較可惜的是和大富翁 3 一樣，這些空地都已經被內定爲某種性質的公司，像遊樂場、工廠、飯店之類的地方，就連發展的模式也很相像，玩家建設這塊地方成爲你的搖錢樹的時候，公司會發行股票，玩家也開始可以進場操



片頭畫面



遊戲地圖選擇



選擇一起進行遊戲的電腦對手



初次見面請多多指教

作，不同於大富翁3的是在公司成型之前是不能靠股票發財的。

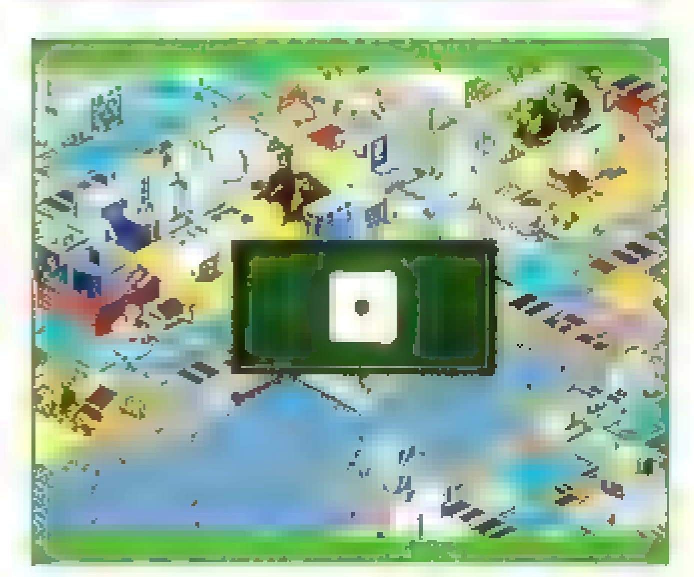


是料理店的預定地，要買嗎？

三張地圖其實只有一點小小的差別，就是一個迴路或多個迴路型的框框，除了空地之外，許多地方也安排了類似機會和命運之類的事件，尤其在招財貓中事件相當地多，像地震、落雷、洪水、獲得VIP、出國旅遊等等件以逗趣的畫面，感覺相當輕鬆有趣。



和以前的大富翁遊戲最大的不同是，招財貓不再用繞了一圈經過原點發放薪水的方式，而是採用類似大富翁3的月薪制，而

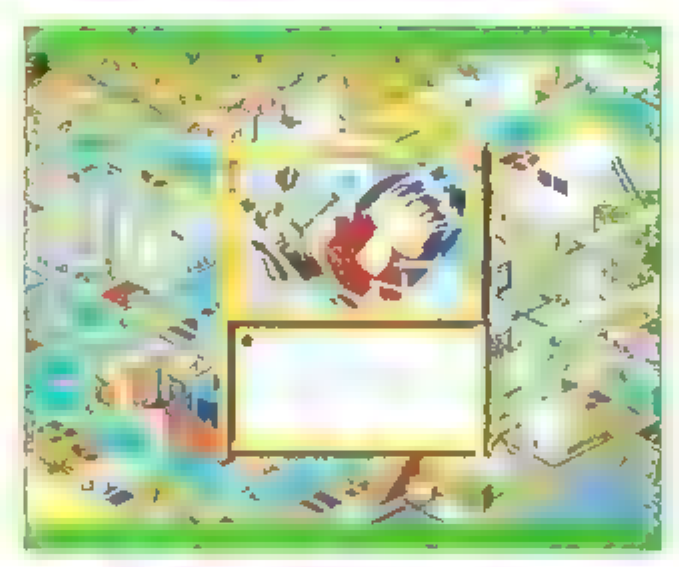


擲骰子的行進方式

一次行動則是五天，這當然也和場地的大小有關；在大富翁裡因為場地大很多，用的是一日一回合，而在招財貓裡面似乎每塊地方都安排得很緊湊，沒有那麼大的空間讓玩家閒逛，當玩家幸運地獲得VIP（貴賓）待遇之後，每個月的「薪」情就會好很多，這是它與眾不同的地方，玩家也可以利用遊戲中的卡片，為自己



大哥是山口組的嗎？



咦？是誰掉的皮包？

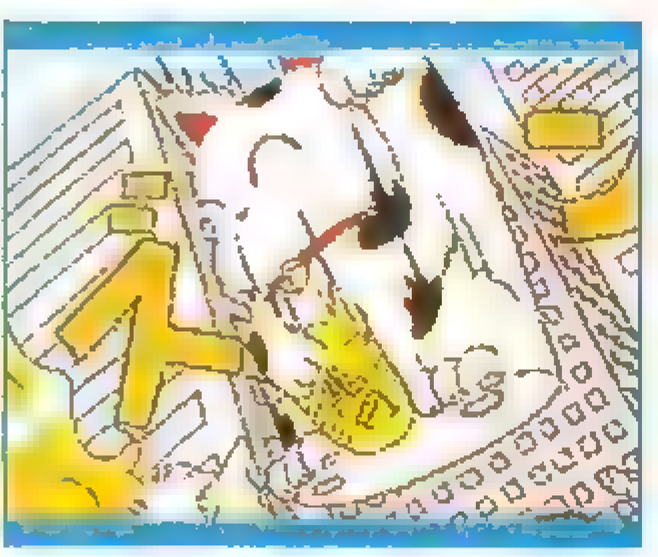
的地盤擴張勢力。卡片的種類雖然不及大富翁3，也因為卡片的用途有限，要完成遊戲就沒那麼快，筆者認為卡片種類多少各有優點，種類多運用的範圍就廣，在多人同玩時就很刺激（在不翻臉的情況下…），卡片少就適合喜歡慢慢熬的個人玩家。



呵呵呵！運氣不錯咧！

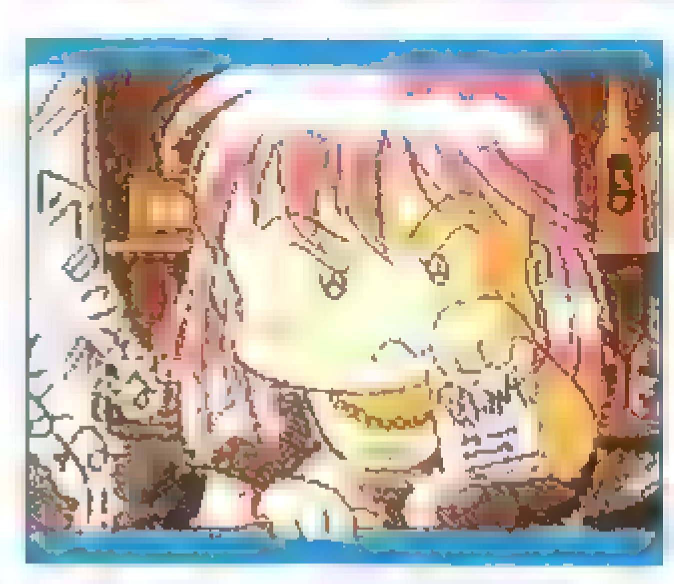
來點小點心吧！

招財貓在畫面上的表現算得上是中規中矩，在日本遊戲一窩蜂投向 WINDOWS 的懷抱的同時，筆者的感覺是在音效方面有長足的進步，而且是全面光碟化，不管是不是有 CD 音軌、真人語音，所有的日本 WINDOWS 遊戲都是光碟。在畫面上的進步就不是那麼明顯，或者可以說是退步，最主要的原因應該是出在用慣了16色的日本美工，在嘗試256色模式時的適應期；不過



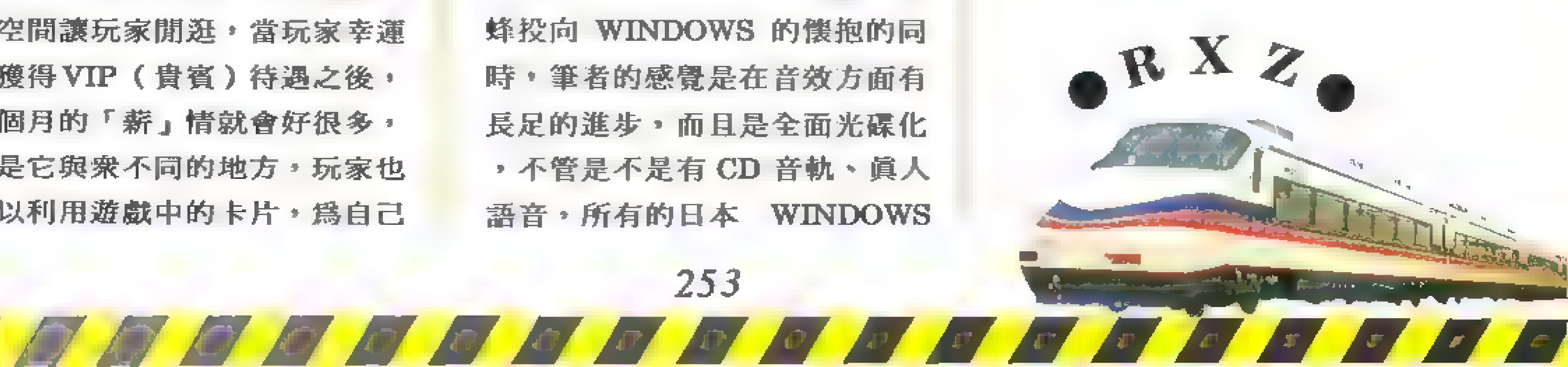
巨大招財貓從天而降！

以日本遊戲的風格而言，大多是走卡通路線，如果是卡通式的畫面，以256色作畫似乎是多了些



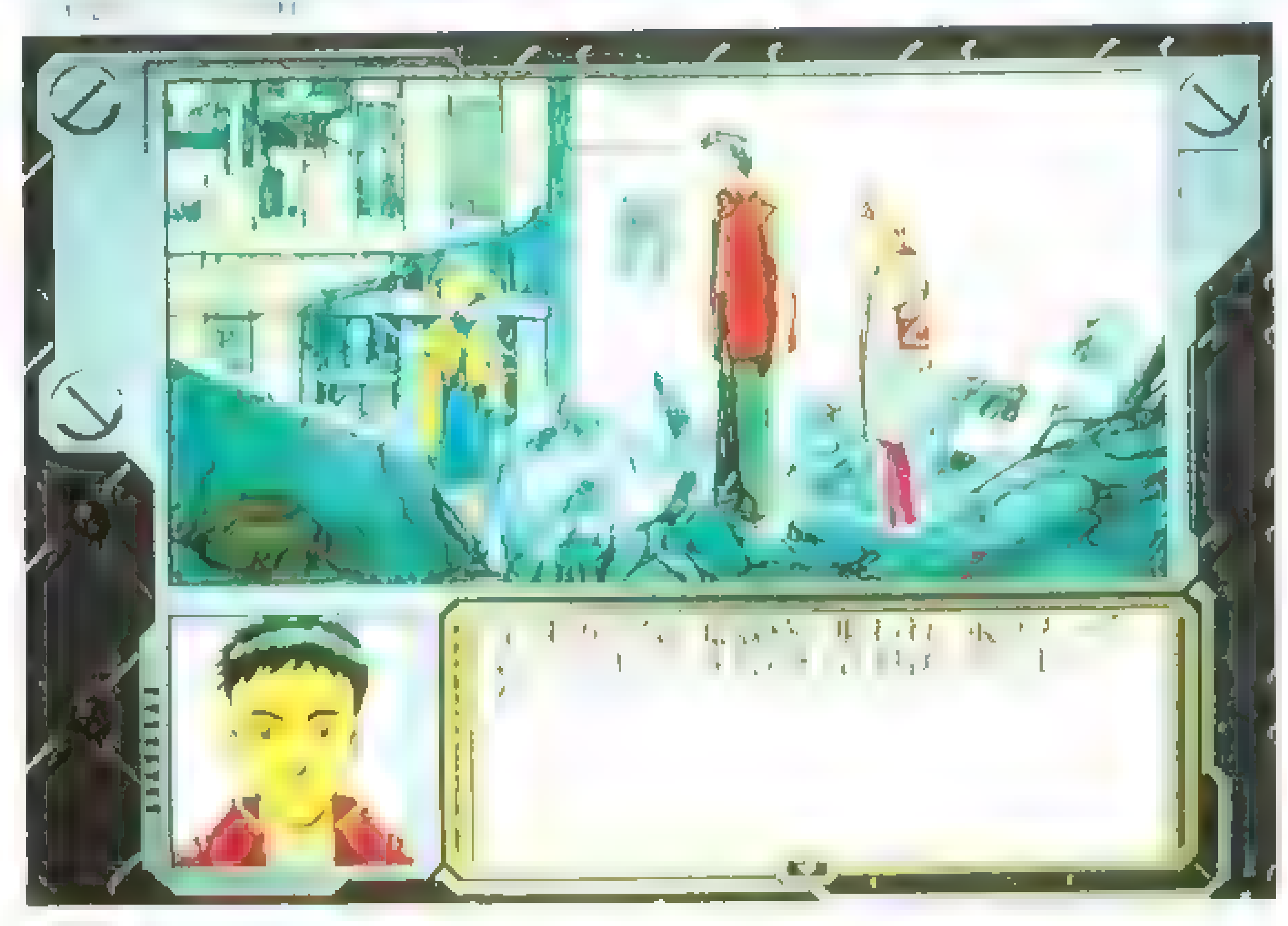
呃…可以下次再付嗎？

，也因此大多數的遊戲都或多或少加入了動畫或影片，很可惜的是這個遊戲在創意不足、畫面表現普普通通、也沒有動聽的 CD 音源，似乎沒有對玩家有什麼特別的吸引力，尤其是遊戲進行的節奏相當慢，每一步都要玩家按一下滑鼠鍵。整體而言，招財貓的設計及內容和國產的大富翁3蠻接近的，但是整個遊戲的內涵和遊戲性則遠遠不及，有大富翁遊戲情結的玩家倒不妨試試這款日式風格的招財貓。





Rema the truth



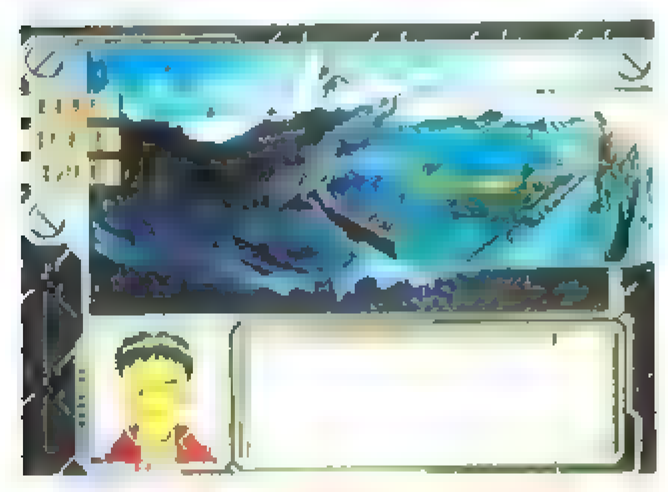
前言

巨大複合企業與國家支配著近未來的世界，將與"無感情"的 Rema 交會…

你的未來將會如何？

從天而降的少女"Rema"—外貌上與人類一模一樣，卻有著令人驚奇的戰鬥能力及機械化的說話方式。她是誰？她從哪裡來呢？

舞台的時代背景呈現出不久的未來－22 世紀。



在紙上繪畫後再掃瞄製作的畫面

故事背景

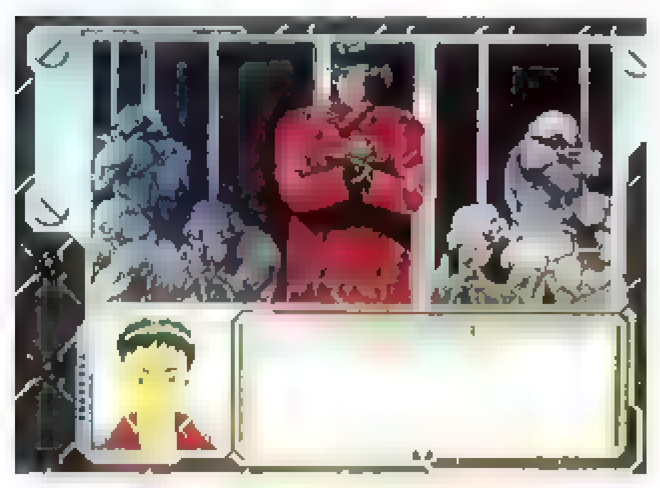
Tisy與雇主 Ancg 看到了一線很強的亮光，如閃電般畫過整片天空；不明的物體從天而降，正朝著某處急速墜落。對於這個時代來說，來路不明的墜落物是很珍貴罕見的事。從墜落物體的外觀隱約可以判斷出，此物體爲從外太空墜落的太空船之救生艙的殘骸。

接後整個墜落現場由事先趕到的軍方人員所操控。爲了避免危險的人物擾亂現場的情況，軍方一發現不明人士便一律驅逐離開現場。在此時 TISY 看到墜落處出現的是一艘巨大的太空船救生艙，正想一探究竟時，卻不料從何處突如其來的攻擊，擊中了燃料，引起了一場大爆炸，現場一遍混亂。霎時間，TISY 忽然感到後腦竟被槍抵住，慢慢地回頭看，現場出現的數位不速之客，由著一位身著紅衣的神祕男子帶領，全部的眼光全向著爆炸之處看著。閃動的火堆中，緩緩出現全身赤裸的金髮美少女，在現場所有人尚未反應的情況下，其以迅雷不及掩耳的速度擊倒現場全數手持槍枝的武裝集團。隨後便展開了這段驚心動魄的尋求眞相之旅。這名美少女到底是誰？從那裡來的？在她身上到底隱藏了多少祕密？而那些武裝集團是誰派來的？有什麼目的？…你將一一解開這些謎團。



看似瘦小的 Rema 發揮驚人的力量

這是一套 AVG 遊戲，利用情感指數的高低來控制被操縱者。Rema 的外表和一般普通的少女一樣，內心猶如孩童般的單純、天真，但實際上 Rema 擁有相當強大的潛在能力。這套遊戲的主人翁是一位正在求學階段的年輕小子 Tisy，他在一個偶然的機會遇到 Rema，並且知道她的處境十分危險，因而從中決定幫助她渡過難關。


神秘的紅衣男子


火焰中的金髮美少女

Tisy 教育 Rema 學習各式各樣的感情變化並且進行整合，使得 Rema 能夠同時擁有機械式的反應和人類應該有的思考模式。學習的各項內容可以經由滑鼠的選取隨時變換 Rema 的行為。Rema 的個性可以是善良、美好的，也可以是邪惡、破壞的。經由探索 Rema 身上隱藏的潛能過程中，一步步展開整個故事，也將慢慢地解開整個事件的來龍去脈。

遊戲內容

遊戲的故事內容，讓筆者感到有些類似大友克洋的 AKIRA「阿基拉」的設定，尤其是人物的設定上，是感情育成型的人形「武器」。遊戲進行方式，是標準的日式 AVG 遊戲模式，中央二分之一螢幕的主畫面，下方配著顯示框，隨時提示玩者和軟體之間的互動，再配合人物表情顯示欄，能及時反應出主角的情緒變化。手持滑鼠控制主角本身和其它人物的對話反應，自身思考行為和觀察四週環境變化，操控方式非常簡易，加上主畫面的多重視窗設計，能讓你馬上瞭解現在正在進行的劇情，再利用放大鏡頭交代主要人物行為動作。


單向選擇的談話介面

Rema the truth 整部遊戲構成，可視為一部絕佳的繪畫、音樂、小說性原創作品，這部軟體的背後製作群擁有數位頂尖的實力派設計人員，故事的原案製作是監田豐雄，其曾與廣井王子共同創作一些名作，如：「空想科學世界」、「魔人英雄傳」等多數作品製作，在卡通動畫界可以說是代表人物之一；原畫是由今掛勇負責設計，他擔當本作品原畫設計、作圖及色彩設定部份，其對於原畫創作、角色配色都擁有強烈的個人風格，他獨自所架構的作品世界有「ストリートファイターⅡ」、「おじら宇宙の探礦夫」、「Zナイト」等動畫作品，也擔任數部作品的作畫監督，目前活躍於業界，其實力並獲得業界高評價讚賞。作品設定擔當スタジオアレックス，其初期成名作品為「夢幻之心臟」，而代表作品為「ルナ～ザ・シルバースター」，今年一月發表最新作品「ルナ～さんぽする學園」後廣受好評，作品充滿〝愛〞的感覺與溫馨，是其魅力所在。音樂總指揮為札原正裕，樂曲使用 CD-DA 方式表現，玩家在可隨時聆聽到隨著遊戲劇情起伏，而有著不同感覺的背景音樂，而且恰如其份。過去作品有「プリンセスメーカー」「サイレントメビウス」。

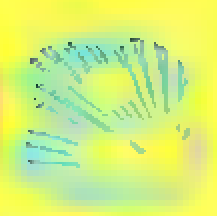

簡單的遊戲選項


已和主角打成一片的 Rema



結論

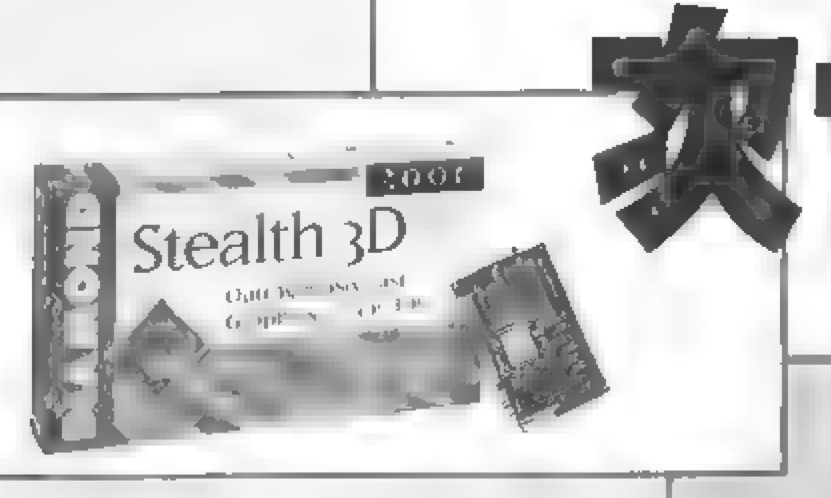
整部遊戲嚴格說起是部好遊戲，有著極佳的故事、畫面和音樂表現，如果你是一位 AVG 的玩家，這將是你最好的選擇；不過如果你對於日文閱讀有所困難的話，那你可能會覺得有些難度，倘如你有不錯日文程度，那你將能充份融入 Rema the truth 的世界，沉浸於頂尖繪畫，音樂所構成的未來世界中，筆者絕對極力向各位 AVG 玩家推薦這款「Rema the truth」。

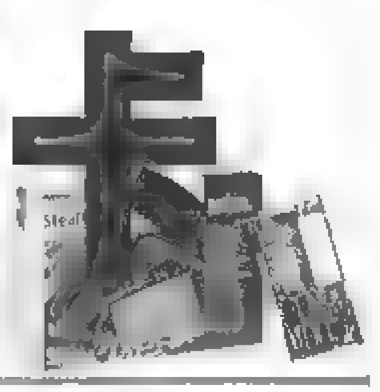


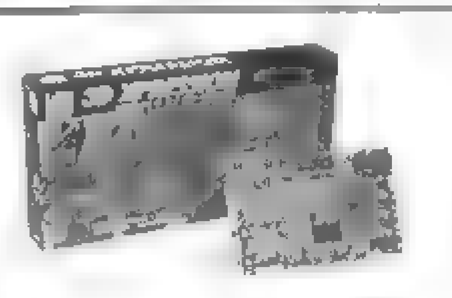
精品店 即將結束營業！

對不起，由於雜誌即將開闢日本遊戲的新綜合專欄－JR新幹線，所以將 98 部份的遊戲介紹合併至該專欄內，而精品店也到此期結束營業；店長 GRX 與鈴鈴噹噹僅在此向大家說聲再見。謝謝大家兩年半來對精品店的支持及愛護。謝謝，謝謝大家。

次世代影像卡







作者／莊振宇

在筆者所撰之 E3 報導中，玩家可能已發現未來不久的遊戲走向 3D ，而電腦單純的 CPU 計算能力，並無法將 3D 圖形發揮到較好的效果，因此許多 3D 卡便誕生了。這些介面卡不但有一般影像卡的功能，還擁有 3D 加速的能力，有一些還加入了 MPEG 影像撥放的功能，以及擴充子卡的功能。筆者可以很肯定地說，在不出一年的時間內，這些 3D 加速卡將會成為市場上的標準配備。其原因有二：第一、 Microsoft 的 3D 介面 Direct 3D 即將推出，這是一個可以讓不同廠牌的 3D 加速卡支援的標準介面，不但讓玩家不必擔心相容性的問題，也可以讓遊戲設計者省去支援多種標準的麻煩；第二、大部份的 3D 加速卡的生產商都與電腦廠商簽約，如 IBM 與 ATI 簽約，在其旗下生產的 Aptiva 電腦中全部使用 ATI 的 3D 加速卡： 3D Xpression ，而其它的大廠如 Compaq 、 Gateway 、以及Packard Bell 也都相繼宣佈在即將推出的機型中裝入 3D 加速卡。如此一來 3D 卡的市場裝機率就會很高，導致遊戲設計公司會毫不考慮地開始大力支援 3D 卡。





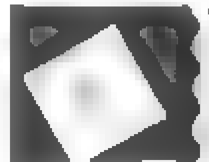
↑ATI 3D Xpression 的電視顯示效果

↑Diamond Stealth 2000XL 的電視顯示效果

2D 顯示速度比較圖

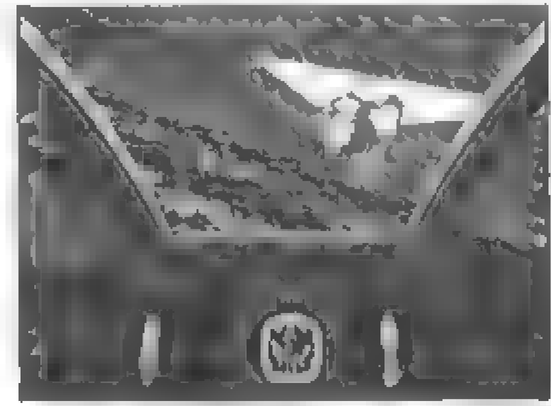
◆2D 顯示速度比較

由於以上各種的原因，筆者將為在此為各位介紹兩款新的 3D 加速卡，分別是 S3 Vi--RGE 64-bit 晶片組的 Diamond 3D 2000XL ，以及使用 3D Rage 晶片組的 ATI 3D Xpression 。筆者將為各位介紹這兩種卡的特色及他們的附屬子卡，讓玩家好好地比較比較，進而根據自己的需要來購買適當的加速卡。



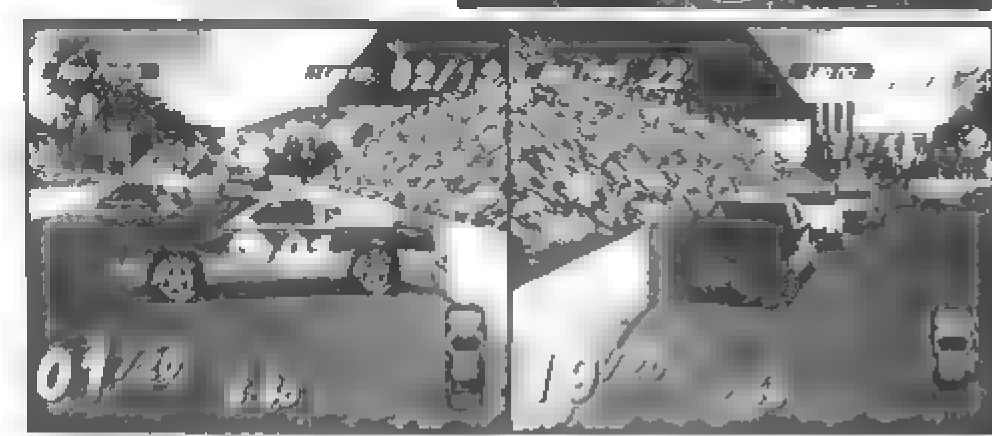
Diamond Stealth 3D 2000XL

Diamond 在前不久推出了一片叫作 Edge 3D 的 3D 卡，該片卡雖然 3D 的效果不錯，但是只能算是過渡時期的產品，因為其 2D 顯示的速度太慢，簡直是比一般的視窗加速卡還慢。有鑑於此， Diamond 在最近推出了一系列的新型 3D 加速卡，不論在 3D 加速或是 2D 顯示方面，都有很快的速度。筆者收到 Diamond Multimedia 寄來的 Stealth 3D 2000XL ，因此筆者將會把重心放在這片卡上，但是也會順便提一下其他的產品。





↕經 Diamond Stealth 2000XL 增強後的 3D 遊戲畫面



普通玩家

對於一般的玩家來說，這一片卡可以說是非常不錯的選擇，雖然目前 Microsoft 的 API 介面 Direct 3D 還沒有發行，但是已有許多軟體廠商支援這一片卡的 3D 加速功能。筆者試了幾個隨卡附贈的遊戲，發覺其 3D 效果比普通版本的遊戲要來得流暢、細膩。就拿天旋地轉來說好了，普通版本的畫面是以低解像度的方式顯示，而且需要高級的中央處理器才能使畫面流暢顯示；反觀專爲 Stealth 3D 2000XL 的 S3 ViGRE 晶片組所寫的版本，不但遊戲本身的顯示方式變成高解像度，在 3D 物件的材質黏貼上，也比一般版的遊戲來得細膩。更令人驚訝的是，由於 Stealth 3D 2000XL 將許多原本應由 CPU 來執行的 3D 運算取代，所以玩家只需要普通的 486 ，便可以享受到高級的 3D 畫面。

筆者在使用這一片卡之後，發現其 2D 視窗加速方面的速度相當令人滿意，在玩一些普通的遊戲時，速度都相當地快，比起 Edge 3D 在玩一般 DOS 遊戲時會產生跳格的情況要好得多了。這一片卡也支援軟體 MPEG 的功能，雖然說玩家可以流暢地撥放全螢幕的電影，但是卻會有粗點的情況發生，實在是一個小小的瑕疵。這一片卡支援 Microsoft Direct 3D ，所以玩家在買了之後，可以不必擔心與未來的 3D 遊戲產生不相容的情形。

高級玩家

對於一些進階的使用者如 3D 繪圖師等，可能要對這一片卡失望了。雖然說這一片卡與 Microsoft Direct 3D 相容，但是對於一些繪圖軟體，如 3D Studio Max 所使用的OpenGL介面卻完全不支援。筆者在 Windows NT 4.0 上使用本卡執行 3D Studio Max ，由於無法使用 Open GL 的介面，所以在繪圖時，電腦建議使用較低的顯示方式。雖然說本片卡上有 Z-Buffer 的功能，但是卻因爲與 Open GL 不相容，而完全無法派上用場，只好使用 Software Z-Buffer 來模擬。 Diamond 表示，他們將在今年的第三季推出 Stealth 3D 3000 系列，到時候就會支援 Open GL 了。如果說玩家買 3D 卡是爲了繪圖的話，不如購買 Diamond 所推出的 Fire GL 3D 加速卡，這片卡除了有 8MB VRAM 讓玩家可以在超高解像度下工作之外，還另有 8MB DRAM 的 Zbuffer 來加快 3D 顯示。最好的是，Fire GL不但支援 Open GL ，它還支援 Autodesk 的 HEIDI 顯示界面，讓玩家可以最佳的速度來進行 3D 投影。

ATI 3D Xpression

普通玩家

至於 ATI 的 3D Xpression ，筆者認爲在 3D 顯示方面跟 Diamond Multimedia 所推出的卡有差不多的效果，但是在 2D 方面卻比 Stealth 2000XL 要強得多。雖然說 3D Xpression 使用了 3D Rage的 3D 加速晶片，但是在 2D 構造上還是與 ATI 的 Mech 64 相同，因此，玩家以前若使用了 ATI 的顯示卡，在買了3D Xpression 後絕對不用擔心會有任何問題，因爲在一般時候， 3D Xpression 就好像是一片 Mech 64 系列卡一樣。



遊戲是否使用 ATI 3D Xpression 之差別

在比較 3D 卡時，筆者覺得不論廠商強調該片卡有多好的 3D 功能，都是無意義的，因爲既然 Microsoft 的 Direct 3D 即將變成遊戲界的標準，那麼只要卡與 Direct 3D 相容就沒有問題了，眞正該去注意的，就是卡所顯示出來的畫質。提到卡所表現出來的畫質，這片裝有 3D Rage 的 3D Xpression 就令筆者非常激賞。 3D Xpression 在顯示 3D 圖形時，能眞正地做到令 3D 物件圓邊的功能，不會產生一般 3D 物件有鋸齒邊的現像。在材質貼圖方面，這片卡也能令貼上去的材質看起來圓順，而不會有生硬的感覺。

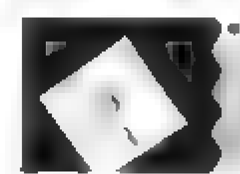
如果說玩家有 486 以上的機器，那你便有福了， 3D Xpression 卡支援軟體 MPEG 的功能…其實也不能算是完全支援，因爲雖然影像資料解壓是由 CPU 在做，但是在畫面的圓滑處理上，卻是由 3D Xpression 在進行。就因如此，不論玩家在多高的解像度下， 3D Xpression 都能以每秒 30 張圖的速度撥放全螢幕的MPEG 1.0或是 2.0 的影片。

在這片卡上有一個 ATI Multimedia Channel ，其功能類似一般的 Feature Connecter ，但是卻擁有雙向通訊的功能，用來接一些較高級的影像處理卡。筆者將 ATI 寄來專門爲3D Xpression 所設計的ATI-TV 子卡接在 ATI Multimedia Channel 上，便讓 3D Xpression 搖身一變成爲影像捕

捉卡＋電視卡。筆者試過一下，用來撥放電視，發現這是筆者用過最好的電視卡。因爲 3D Xpression 上的影像圓滑功能，將電視影像放大後的粗點處理過，讓原本只有大約 640 ×200解像度的電視訊號，看起來有 1024 ×768的效果。

高級玩家

呵呵，對於一般使用如 Auto CAD 或是 3D Studio Max 等支援 Open GL 繪圖介面的使用者有福了。如果說一套原版的 3D Studio Max 已讓你吃了很久的泡麵（筆者最近砸下重金，在家裡的一個空房間搭了一個攝影棚，並且買了許多影像處理的設備，準備拍一個像Star Trek 那樣的電影。後來覺得應該要放入一些 3D 動畫，所以買了 3D Studio Max 、 Character Studio 、以及 Lightscape這三套軟體，光是 3D Studio Max 就要 $3600 美金，讓筆者也加入了泡麵一族…），而買不起好的支援 Open GL 的卡，那麼玩家們不妨考慮一下 3D Xpression 。經筆者測試一番後，發現裝了 3D Xpression 後，筆者的 3D 軟體在顯示方面快了不少。不過筆者是安裝由 ATI 提供的 Open GL 驅動程式的 Beta 版，正式版將會在不久之後由 ATI 經由網路免費提供。



結論

由於這陣子筆者測太多電腦配備，所以由於將介面卡拔來拔去，以致電腦好像有一點損壞而時常死當，以致在完成這篇稿時未能仔細檢查。如果說玩家對筆者提到的卡還有疑問的話，請連上 ATI 的網頁：http://www.atitech.ca 或是 Diamond Multimedia ：http://www.diamondmm.com 。

各種熱門 3D 卡比較

3D 卡名稱／型號	Stealth 3D 2000XL	Edge 3D 系列	Fire GL	3D Xpression
製造廠商	Diamond	Diamond	Diamond	ATI
卡上記憶體及美金售價	2MB Silicon Magic RAM(已推出)$199 2+2MB EDO DRAM（八月推出）未定	3400XL: 4MB VRAM$599 3240XL. 2MB DRAM$429 2200XL: 2MB DRAM$299 2120XL· 1MB DRAM$249	8MB VRAM + 8MB DRAM $1995	2MB DRAM $219
介面	PC	PC	PC	PC
記憶體擴充上限	無法擴充	3400XL 無法 3240XL 4MB 2200XL 無法 2120XL 2MB	12MB	無法擴充
子卡擴充配件及美金售價	DTV1100 電視撥放及影像捕捉卡 $129 MPEG Video Player 1100 撥放卡 $129	同左	無	ATI-TV 電視卡及影像捕捉卡 $110
最高解像度	1280x1024x256 色	VRAM-1600x1200x256 色 DRAM-1280x1024x245 色	1600x1200x65000 色	1280x1024x256 色
最高顯示色彩	1677 萬色	10 億色	1677 萬色	1677 萬色
支援 Direct 3D	v	v	×	v
支援 Open GL	×	×	v	v
支援 Intel 3DR	×	×	v	v
使用晶片組	S3 ViRGE	Nvidia	S3Vision 968 & 3D Labs Glint 300SX	ATI 3D Rage
隨卡附贈遊戲	Descent 2 Destruction Derby	VR Fighter PanzerDragon	無	MachWorrier2 Assault Rigs Wipe Out
音效／音樂功能？	無	16 bit 音效 GM 相容	無	無



新一代的遊戲修改軟體

作者／天才

所謂修改遊戲，就是利用特殊的軟體修改遊戲的記憶體或檔案內容，欺騙遊戲本身的程式，藉以達到無敵或有死不完台數的技巧。或許有人會不屑一顧的說："遊戲就是要自己玩到完呀！"，"改了後有什麼樂趣嘛！"…，可是呢，筆者認爲玩遊戲並不像考大學聯考呀！遊戲本來就是娛樂用的嘛！如果把一套遊戲玩爛了後，藉由修改軟體，可以讓你從這套遊戲中獲得另一種當超人的樂趣的話，那又何樂而不爲呢？

那我們要如何來修改遊戲當當超人呢？最原始的方式就是使用 PCTOOLS 來修改遊戲存檔，不過這有點複雜又需要點經驗，所以我們把重點放在專門用來修改遊戲的軟體身上。較早期市面上可以看到一堆的修改軟體，像是 GB4 、 GBP 、 FPE 2.5 、GW 等等…，不過在電腦技術日新月異的今天，上述的軟體已經不足以應付使用保護模式記憶體管理技術的遊戲了。目前能夠修改保護模式遊戲，也是今天的主角有兩套："Game Wizard 32 Pro 3.0"（以下簡稱 GW32）及"遊戲修改大師一整人專家 5.0"（以下簡稱 FPE 5.0）。



軟體特色

"整人專家 5.0"即爲"FPE 5.0"，是延續國內精訊公司所代理的"FPE 4.1a"之後的版本，不過目前尚未上市。"FPE 4.1a"大家應該耳熟能詳了吧！所以在此介紹一下"FPE 5.0"和"FPE 4.1a"的不同處：

(1)首創相容 DOS 7.0 ，windows 95 ，windows 3.1 ，日文 J-Windows 等作業系統；若配合超任或任天堂模擬器，更可以修改超任或任天堂的遊戲。

(2)首創多重分析能力，能夠同時分析 16 個目標，大幅提昇修改效率。

(3)大幅提昇掃瞄速度；尤其是高階掃瞄第二次以後，低階掃瞄第三次以後提昇更多。

(4)掃瞄能力擴充至 4GB ；無論多大的記憶體範圍都能掃描。

(5)新增常駐型 CD 撥放程式，可以隨時隨地背景播放音樂 CD 。

(6)新增一個檔案選擇器，可用選單選擇檔案閱覽，不用再硬背檔名。

(7)全新的操作介面：除了將表格，記憶體列表重新整合外，並增加了一個內容視窗，一個將全部可能的位址存入表格的按鍵。

(8)加強型低階掃瞄功能：增加了"！""++""--"等非常有效率的低階掃瞄方式 。

(9)加強型的表格功能，並將表格擴充至 36 個

(10)加強型的記憶體編輯功能。

(11)加強型的抓圖程式。

(12)對各種 SVGA 卡的相容性更完整，修正一些關於鍵盤的問題。

"Game Wizard 32"即爲"遊戲巫師 32"，是由加拿大公司所撰寫的，所以國內比較少見

，它的前身就是有名的“ Game Wizard Pro 2.x ”，目前它已經改寫為 32 位元版本（所以叫 GW32），GW 有依據註册金額的多寡分為多種版本，Pro 3.0 是該公司目前功能最強的，也是註册費最貴（要美金 49.95 元）的版本。它增加了許多功能：

(1) 32bit 的版本終於可以編輯、鎖定延伸記憶體了。

(2)搜尋分析的速度較前一個版本提昇了 500%

(3)可以由滑鼠呼叫。

(4)能夠把遊戲畫面抓成 PCX 圖檔。

(5)夠自動判斷是否為 DOS4GW 的遊戲，設定掃描範圍。

(6)新增一個檔案管理器，並且能夠線上編輯二進位的檔案。

(7)增加了一個 SETUP 程式。

(8)增加了更多數量的表格。

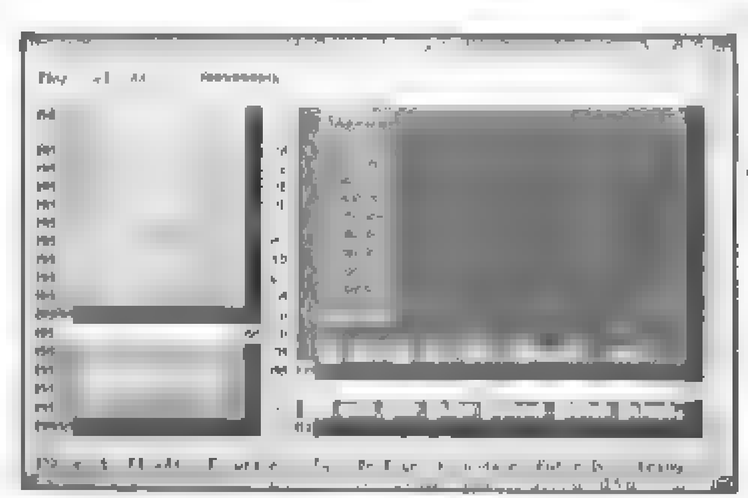
(9)支援更多種記憶體管理程式及音效卡。

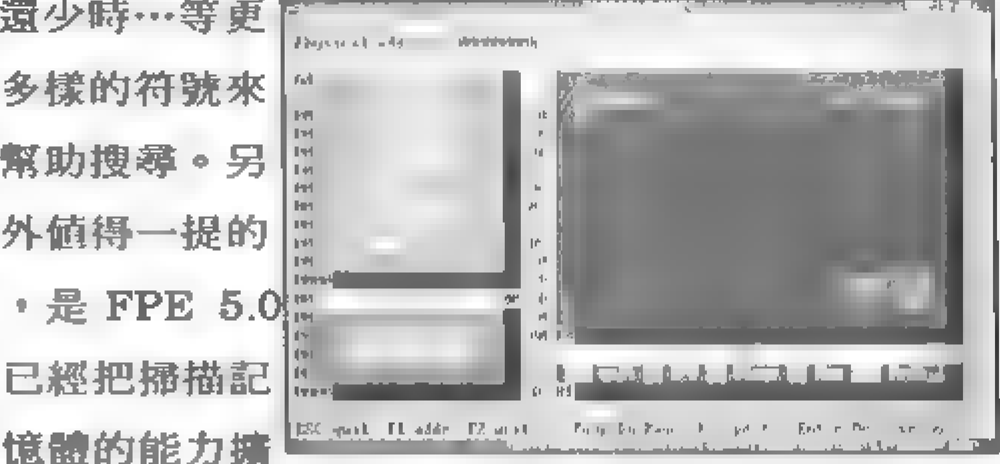
(10)分析搜尋鎖定的能力擴增到 Double Word（4Bytes）。

(11)修正一些 bugs ，並且，可以把資料 swap 到 EMS 、 XMS 或磁碟。

筆者拿到這兩套軟體後，第一步當然就是把軟體安裝入我的寶貝電腦內啦！這兩套軟體均和前一個版本一樣， FPE 5.0 做了密碼保護，和 FPE 4.1a一樣的，輸入一次正確的密碼，後安裝程式就會幫你把 FPE 裝入你的硬碟了；不過 FPE 5.0 增加了相容 Windows 3.1/95 ，所以安裝程式還會問你要不要安裝入 Windows 3.1 或 Windows 95 ，按了選項的按鍵後就安裝好了，完全不用自己動手，蠻方便的；而且以後除非你的電腦有更換硬體，否則也不用重新安裝了。而 GW32 則是磁片保護，不過 GW32 的保護檢查就嚴格多了，原始母片也不能輕易地複製，眞的是蠻沒有保障的。感覺上還是 FPE 5.0 比較友善一點。

這兩套軟體有什麼超強功能呢？修改軟體最重要的就是搜尋分析、鎖定及編輯記憶體的功能了，我們就據此來比較一下這兩套目前公認最強的修改軟體。一般的修改程式多以直接輸入確定的數值搜尋，或以目標值變大變小的趨勢來搜尋， GW32 和 FPE 5.0 也是； FPE 5.0 則有高階和低階兩種分析模式，高階的分析方式除了傳統的單一值分析方式，亦可以輸入字串或連續的數值（這種方式在 RPG 或戰略遊戲蠻好用的），低階的模式則增加了：「！」有改變時、「++ 」當數值超過原來的兩倍時、「--」當數值減少到比原來一半還還少時…等更多樣的符號來幫助搜尋。另外値得一提的，是 FPE 5.0 已經把掃描記憶體的能力擴充至 4GB ，再也不受 16M 的限制了。 GW32 分為三種分析模式，包含了只要資料有改變就分析這一種（類似 FPE 5.0 的「！」，這種方式要記憶體變化非常小，不然很難成功，所以筆者很少用），大部分的使用方式和前一個版本“ GW Pro 2.x ”並沒有什麼太大的不同，不過新增了在一開始會根據遊戲使用的記憶體，幫你選定分析範圍，以及能夠分析 Double Word 的能力。





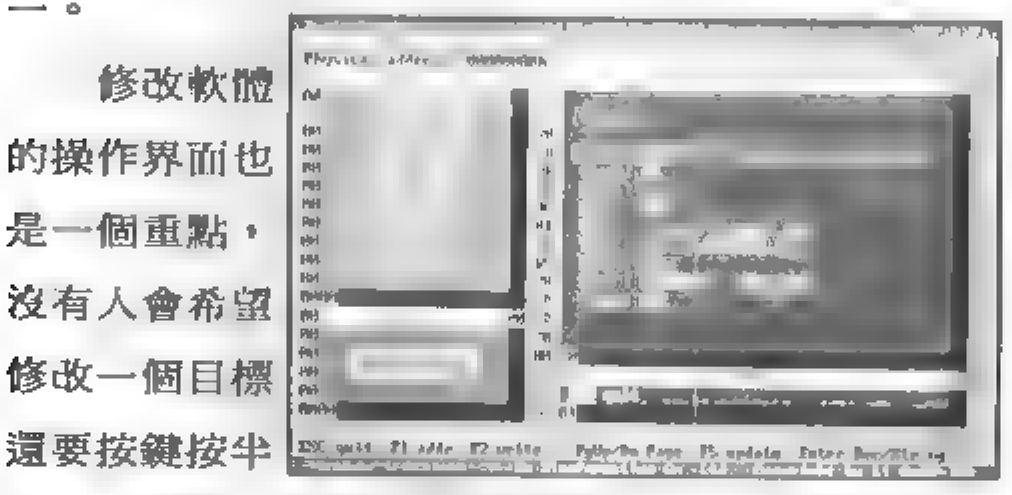
實際測試

筆者以目前受到相當多人青睞的“魔獸爭霸 2 ”（WarCraft 2）來進行實際的測試。筆者目前配備 PENTIUM 90， 16M RAM ， S3 Trio 64V+ VGA 卡。（註：魔獸爭霸 2 使用了 UNIVBE 來驅動 VGA 卡的VESA功能，導致 FPE 5.0 和 GW32均無法正常工作，你可以嘗試在遊戲的目錄下尋找 UNIVBE.DRV 這個檔案，直接刪除或把它改名即可。

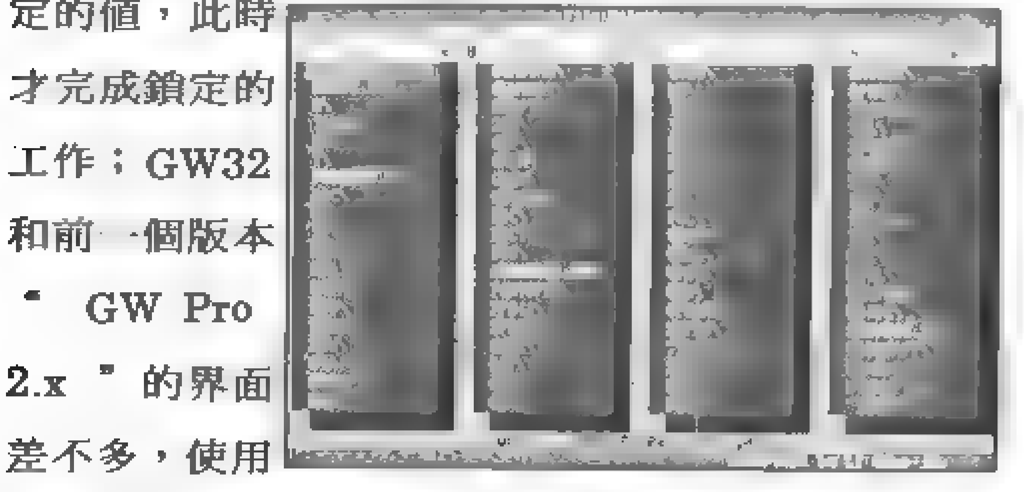
筆者首先在遊戲一開始以高階的方式修改黃金的數目， GW32 及 FPE 5.0 都在第二次就找出三個正確的位址了，不過以 GW32 的搜尋速度稍

爲快一點。接著以工人攻擊士兵，讓士兵的血慢慢減少，以低階的方式分析士兵的血所在位址。FPE 5.0在此表現得不錯，第四次就找出6個可能位址，第五次就找到正確的位址了，而且第三次以後的分析更是相當地快速，比 FPE 4.1a 進步不少。至於 GW32 就表現不大好了，筆者一直到士兵被工人砍死都沒有找到任何位址，後來再來一次後也要花個8次才能分析出位址，而且搜尋所花的時間也是 FPE 5.0 的兩倍。可能是由於 GW32 也同時分析一些可能的變化，造成需花較多的時間跟次數來分析。

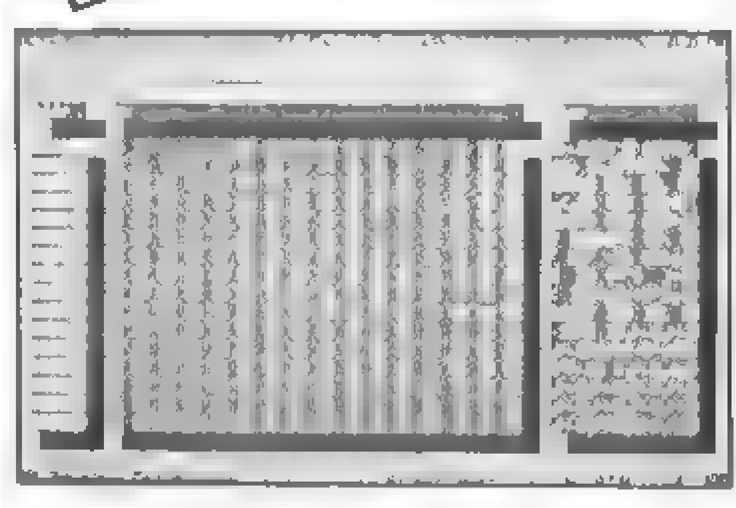
除此之外， FPE 5.0 亦提供了多重分析的能力，能夠同時掃描 16 個目標。這個功能適用於你想修改很多目標，又不想一個一個改時，就例如『魔獸爭霸 II』，同時有黃金、木材及石油三個資源，蓋一座建築物就會同時花掉三個資源，使用 GW32只能一個資源找完再換下一個，實在是有點沒效率。 FPE 5.0 可以建立三個掃描程序，等到黃金、木材或石油任一個目標有所變動時，切換到該程序即可進行分析即可，中途不須清除任一個掃瞄程序，即可達到同時分析的目的。筆者認爲這個功能相當好用，這個也是 FPE 5.0 獨創的功能之一。



修改軟體的操作界面也是一個重點，沒有人會希望修改一個目標還要按鍵按半天。 GW32 筆者個人認爲很像 GB4 的那種界面，搜尋功能和記憶體列表分開，搜尋到了要選個正確的記憶體，然後跳到表格功能輸入註釋跟想要鎖定的值，此時才完成鎖定的工作；GW32 和前一個版本" GW Pro 2.x "的界面差不多，使用過的人應該相當熟悉。 FPE 5.0 則作了較大的改變，它合併了搜尋功能和記憶體列表，按上下鍵就可以繼續搜尋或選擇位址，而且還新增了一個按鍵，可以把列表內的位址通通存入表格，省去一個一個來的麻煩，可說是相當方便。



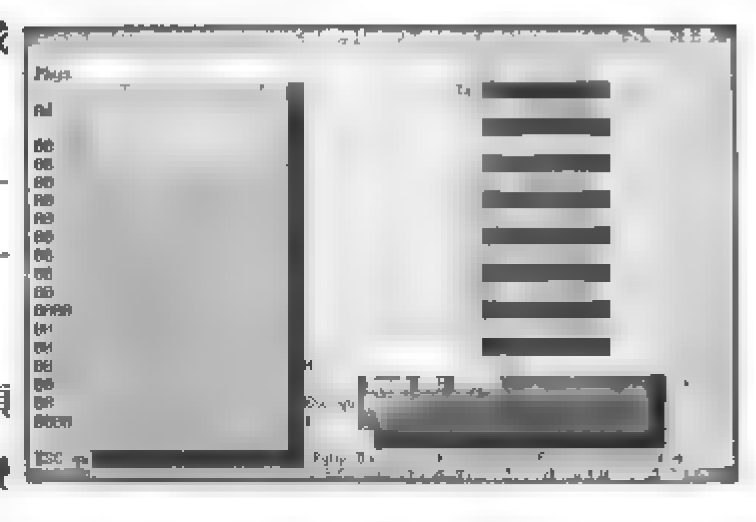
附加功能比較



一般來說，遊戲的修改程式除了能夠修改遊戲外，也會附上額外的功能，使我們在遊戲中更無往不利。筆者測試發覺 FPE 5.0 和 GW32 的抓圖功能，調整遊戲速度，跳回 DOS 的功能均差不多，比較不同的，是 FPE 5.0 可以抓文字畫面，而 GW32 不可以。 GW32 最爲有名的功能首推 Save/Load Game 啦！這個能夠隨時隨地儲存遊戲進度的功能，對於要一再嘗試重來的動作遊戲相當地有用，可以不用再從原來的關卡出發，享受瞬間移動的樂趣。另外這個功能對於保護模式的遊戲也有效，筆者曾經儲存失敗過幾次，不過成功率倒也蠻高的。 GW32 另一項特點就是擁有完整的檔案管理功能，它除了能夠拷貝、刪除、移動、閱覽檔案以外，還能夠線上編輯二進位檔。也就是說它可以拿來立即修改遊戲的儲存檔，對於一些較特殊的遊戲，這倒也是一種修改的方式。而其他像 DOS SHELL，螢幕保護的功能也做得不錯。



FPE 5.0 則是以中文閱覽器比較獨特，這是筆者看過唯一的一套能夠常駐隨時叫出來閱覽中文的軟體，而且 FPE 5.0 比 4.1a 版多了一個可以選擇檔案閱覽的功能，不用再硬背檔名，可以用選單選擇檔案。 FPE 5.0 還多了個 CD 的播放程式，可以隨時隨地拿來播放音樂 CD ，如果你玩遊



戲時覺得遊戲配樂很無聊，還可以拿來一邊玩遊戲，一邊聽 CD 呢！FPE 5.0的額外功能實在蠻有創意的。

至於穩定性和相容性呢？測試過不少的遊戲，筆者個人是覺得 FPE 5.0 對遊戲的相容性比較好，而 GW32 的穩定性比較好，比較不容易當機，這可能是兩個軟體著重的方面不一樣所致吧！

而關於 Windows 3.1/95 下的遊戲呢？ GW32 交了一張白卷， GW32 完全不相容於 Windows，即使用DOS BOX玩 DOS 的遊戲也完全不行。FPE 5.0則可以相容於 Windows 3.1/95 ，甚至是日文的 J-Windows ！筆者在Windows 95上測試過用 FPE 5.0 修改數套遊戲，包含相容於 Windows 的 DOS 遊戲，如終極動員令（ C&C ）、魔獸爭霸 2 等等，以及只能用 Windows 執行的遊戲，如 DOOM2 for Win95、三國志 I 一風雲再起等等…均可以正常地修改，而且分析的速度還比在 DOS 下快呢！

令人興奮的是，若配合由日本人所撰寫的超級任天堂或任天堂模擬器， FPE 5.0 甚至還可以修改超任或任天堂的遊戲！這終於完成筆者長久無法在任天堂／超任上稱霸的夢想。目前筆者僅測試過 for j-windows 的超任 / 任天堂模擬器， FPE 5.0 可以正常工作；可以修改 windows 的遊戲， FPE 5.0 可能是世界上的第一個呢！可惜 FPE 5.0 在 Windows 底下為了相容起見，做了一些必要的修改，取消了 Load/Save 表格記錄檔、 Exit game（跳離遊戲）、 Game speed（調整遊戲速度）、GPE 抓圖專家等等…而且 FPE 5.0 也沒有具備完整的 Windows 程式的功能，這是比較可惜的地方。



價格比較

對於一套商業軟體，售價常常也是軟體能不能受歡迎的主要因素。 FPE 5.0 定價新臺幣520元，另外有提供 FPE 4.x 使用者升級的升級版，如果經銷商打八折的話，售價就在五百元以內了；以 FPE 5.0強大的修改能力加上多樣的額外功能，算是相當價廉物美的。GW32 目前筆者僅知道可以向加拿大的公司註册獲得註册的版本， Game Wizard 32 Pro 3.0 註册費用為美金 49.95 元，大約要一千多元新臺幣，以國外的軟體售價水準加上 GW32 本身衆多的功能來看，的確也蠻合理的。

綜合言之，筆者認為 FPE 5.0 修改遊戲的能力比較好，而 GW32 有不錯的額外功能可以使用，如果你比較窮又常常使用修改工具修改遊戲，那 FPE 5.0是比較好的選擇；如果你只拿修改工具來隨時儲存遊戲進度的話，可以考慮使用 GW32 ，但是如果碰上 Windows 的遊戲 GW32 就沒輒了。最後筆者提醒一下讀者，要修改遊戲要對電腦程式有多一點的了解，常常會改出意想不到的收穫哦！

註一 FPE 有許多的假版本，目前 FPE 5.0 尚未發行，發行最新的版本是4.1a，所以如有 FPE 4.2 或 FPE NEW 者都是假的版本，請不要使用。

註二 FPE 作者李果兆目前已經從中興大學機械系畢業，考上交大資訊科學研究所，所以原 VAX9K 帳號將要停用，目前暫時的 E-mail 的地址是 jaw.bbs@bbs.nchu.edu.tw。

註三 Game Wizard 有個 WWW 站，站址是 http://www.gwiz.com/，上面有關於 GW32 的最新消息及一個 GW32 的 shareware 版本，並且有3.0a 的更新版本。

FPE5.0和GW32的功能比較表▼

功 能	FPE 5.0	GW32
能夠分析的記憶體範圍	4GB	4GB
多重分析能力	有	無
最多的分析數值大小	DWORD/ 字串	DWORD
CD 播放程式	有	無
抓圖能力	有，GIF 檔	有，PCX 檔
閱覽文字檔的能力	中文 / 英文	英文
Save/Load 遊戲進度	無	有
檔案管理 / 編輯二進位檔	無	有
相容 Windows 3.1/95	有	無
定 價	新臺幣 520 元	美金 49.95 元



InterNet 完全使用手册 FTP篇

● Frank

FTP 在前面的文章中已然介紹過，可是相信許多網上新手一定還沒辦法完全利用到這個 InterNet 上最有用的服務！原因是因為 FTP 站台及目錄的安排法，如果沒有一些經驗，還真的很難找到我們要拿的東西。 Archie 是很好的工具，不過您也得先知道檔案的名字才可以！要如何才可以知道 FTP 站台上有沒有我們要的檔案，有沒有什麼新的東西呢？筆者在此提供一些經驗和大家分享！

一般使用者在面對 FTP 程式時第一個問題通常是：要連到那個站去？這個問題其實很好找到答案（大不了上個 BBS 問人），國內外各學校，學術，商業單位都有提供匿名的 FTP 站台，而且都會取很好猜的 Host name！例如，交大的 FTP 站台的 host name 就是 ftp.nctu.edu.tw ，中央的則為 ftp.ncu.edu.tw ， MicroSoft 的是 ftp.microsoft.com ， IBM 的是 ftp.ibm.com 等等以此類推。國內的大型 FTP 站台都會利用空檔去 mirror（鏡射之意，這裡指的是讓二個 FTP 站台所放置的檔案內容一樣）國外的大站，因此如果您發現了國外的某個大站有什麼您要的東西，請不要急著捉回來！先到國內的大站找找看再說！其實說穿了，有許多的 FTP 站台間也都是互相傳來傳去的，因此只要找到一個大站，可能其它的小站都不必去看了！國內著名的大站除了各校 FTP 站外，交大校園網路策進會的 FTP 站也是很有名的大站！上面的資料相當多！而且全國許多的 FTP 站台都是向它拿資料的！以下列出數個大站的列表：

ftp.cdrom.com （wcarchive.cdrom.com）專業的FTPSite，專門收集 shareware 及各種各類的文件檔，圖形檔，資料量之多另人咋舌！不過沒事最好不要連過去，原因之一是台灣對外網路並不夠快，無法負荷太多人進行 ftp ，原因之二是，本站雖在美國是個超級大站，有 100mbs 的高頻寬網路，不過使用者太多，常常會讓你〝久等〞，如果您想效法劉備三顧茅盧的話，不妨試試（在下向您保證本站沒有孔明讓您下傳…）

ftp.nctu.edu.tw 交通大學的服務器，大部分資料是直接用 NCTUCCCA 的。 nctuccca.nctu.edu.tw 同樣在交大的伺服器，有極大的資料量，適合在新竹的讀者一試，會定期向世界各著名 Anonymous FTPSite 拿資料。



ftp.sinica.edu.tw 中科院的 FTP站，裡同有不少經過〝精選〞的好東西！

ftp.ncu.edu.tw 中央大學的 FTP 站，常用的軟體都找得到。 ftp-cnpa .yzit edu.tw 元智工學院的 FTP 站之一，專門收集 OS2 軟體，由 IBM 個人電腦事業部合作管理。

以上三站可供住在桃園地區的網友一試！

ftp nsysu.edu.tw 高雄中山大學的 FTP 站，有許多獨門收集的文件及圖片資料。高雄地區的網友可以試試這個。

一般的 FTP 站都會進行所謂的 mirror ， mirror是鏡射的意思，也就是說會定期地從外地的大站去捉最新的資料回來，例如 NCTUCCCA 的 FTP站就會定期從 ftp.cdrom.com 捉資料回來，這一方面是為了達成快度的資訊交換，另一方面也是考量到了對外的網路速度有限而主幹線使用者極多，所以把國外的資料一次整批拿回來，我們就不用每次都得連線到國外去拿資料了。如此一來，對外網路塞車的事就比較不會發生了。如果您一定得連線到國外，提醒您利用離峰時間來連線，否則會慢得讓大家都吃不消！所謂的離峰時間指的是國內外網路流量都很低的時候，比如每天早上六點到七點左右，半夜十二點左右。

知道了最佳連線站及最佳連線時間我們就可以試著上線找東西了！各 FTP 站尤於要進行資料的 mirror，所以在目錄的安排上都有一定的方式及原則，如果知道這個原則的話，就可以很快地找到您要的檔案在何處。上次筆者對學弟說這個原則的時候，有人問我：「不是利用 archie 就可以找了嗎？」 這個想法是不錯，不過 archie 有一個很重要的限制：只有當您明確地知道有這個檔案存在，並且知道它的檔名（或一部分檔名），在能進行找尋，所以對於新進檔案以及您不知道名字（比如說您只想找一些風景圖片，而不知道那裡有什麼樣的圖片）的檔案是沒有作用的。接下來，就把這個目

錄的安排規則列一下：

(1)在每個目錄中，通常會有一個名爲 00index.txt 的檔案，會列出本目錄下目前有那些檔案。在 FTP站的根目錄中可能會有一個檔案總表，除非您想不開，否則別拿！（交大的是 00ls-lR.gz，解開來有二十 mega 左右，未解開有 200K 左右）

(2)接下來會看到一堆堆的目錄名稱，筆者就列出一些較常見的好了：Chinese 中文文件及軟體，下面包括了中文 CAI 軟體，各種中文文件（從歷史到文學）， 中文電腦化的資料等等。

Graphics 各種照片及圖形。

Macintosh 有關於麥金塔的一切都在此啦！包括各種軟體，說明文件，疑難排解…等等。

OS 作業系統，目前 PC 上常見的作業系統都在上面，有 FreeBSD，Linux，NeXT， OS2 等等有名的系統。上面除了放上該作業系統的各種公益軟體外，也放了許多的驅動程式，作業系統修正資料，疑難排除等有用的東西。



PC 基本上，在 DOS 中跑的軟體，又不歸類於某一種特種的都在此。如各類防毒程式（玩毒老手都知道，在網路上捉到的比市面上買到的還好！），NCSA telnet 及其它網路應用程式。

UNIX 在 Unix 家族系統上能跑的應用程式全部在此了！包括了系統安全， BBS 架站程式，各類網路程式等等都有。不過按 Unix 的老習慣，可能會有一堆都是原始碼，得要您親自編釋成可執行檔才行。

WWW看 WWW 的工具程式（ Netscape 等），架 WWW 站用的軟體， Java 的支援…等等都在此！

Windows 包括了 Windows 包羅萬象的多類應用程式…如 winsock， winzip …等等都在此！

X有關 Unix 下的X Window System的應用程式，視窗管理程式都在此！…

archive-info 記錄了站上有何新進檔案，目前的檔案列表及說明，和那個站有互相 mirror 等等資訊。

computing-languages各種程式語言開發工具，如 8051 組合語言等等。

documents許多的技術資料，包括各種網路規格等等

vendors 各家硬體生產商的目錄，內容包括了各種硬體的最新驅動程式，如 ATI 的 VGA driver，S3 的 driver 等等。

使用什麼程式來捉檔？

FTP的程式有很多，從最單純的 FTP ，到介面很容易使用的 WSFTP 都有。如果您是第一次上網的新手，記得爲自己選個合用的！ OS/2 及 Win95 在安裝完成後都會有一個文字模式下的 FTP程式，您如果覺得不順手，就立刻到 FTP 站上去捉個 WinSock FTP 之類的圖形介面的回來用用吧！至於文字介面的使用法，如果您有興趣，筆者在此也提幾個指令：

bin 指定使用傳二進位檔的傳檔方式傳檔，當您下傳或上傳程式，圖片一定要用 binary 的方式傳。

get 下傳檔案回自己的電腦。如果您使用的是 NCFTP 這個程式的話，還可以用 -R 這個參數捉回整個子目錄。

put 上傳檔案

asc 使用文字檔傳輸方式傳文字檔。如果您使用 binary 方式傳下 unix 的文字檔會有跳行不正常的情況。因此要以ASCII的方式傳輸。

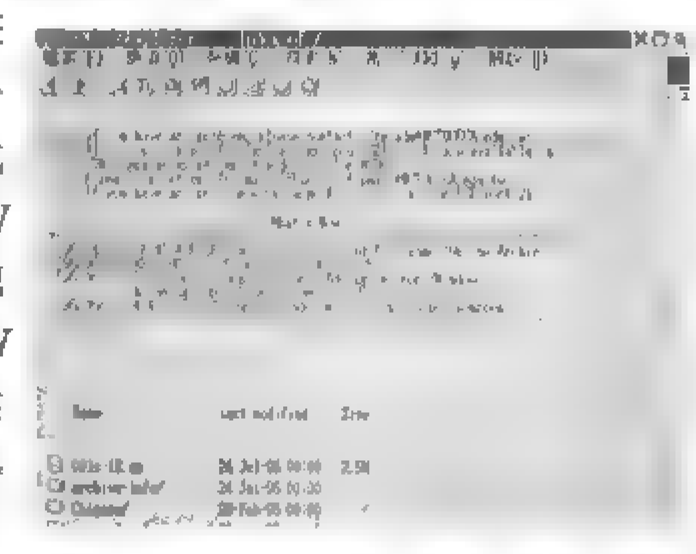
quote site exec find 〈檔名〉

這個是某些 FTP 站會提供的指令，可以找您要的檔案在那個目錄中！如果您已經知道檔名了，可以使用這個指令來找。用起來有點像 archie 。

cd 和 DOS 下的一樣，不過在此是指定您要去站上的某一個目錄。某些 FTP 站有提供自動找尋的功能。只要您打入目錄名稱中的前幾個字就可以了，不用全部輸入。

lcd 和 cd 一樣，不過會改變的現行目錄是在您的電腦這端。如果您想把某個檔放到 c ： \temp 下，請記得輸入 lcd c ： \temp 。

接下來，筆者要介紹您另一種 FTP 的方式：利用 WWW！不要懷疑！把您的 WWW browser 拿出來試試吧！還記得 URL 嗎？填入 ftp ： //nctuccca.nctu.edu.tw 或其它站名看看！您會發現根本就不用輸入使用者名字和密碼就進入了！而且每個檔案就變爲一個選項，用點選的即可，相當方便！使用 WWW browser 來 FTP 的最大好處是，所有的 FTP 站





進站說明都會保留在畫面上，閱讀起來方便多了！如果您的 WWW browser 是 Netscape 那麼更方便，因爲一次可以點好幾個您要的檔案！



FTP站上可見的檔案大約有以下數種，其處置方法列表如下：

(1) *.GIF ， *.PCX … 256 色圖檔，可用許多種的看圖程式來觀看。

(2) JPG ， TIFF …全彩的圖檔， TIFF 檔多用於數位像片，也有許多的看圖程式支援。

(3) *.ZIP 利用 ZIP 壓縮方式壓縮的檔案，可用 pkunzip 或 unzip 解開。

(4) *.arj 利用 arj 可解開

(4) *.au SUN 使用的音效檔，可利用 netscape或 plany 撥出。 OS/2 的使用者可直接撥放。

(5) *.avi avi 是 microsoft 定的一種動畫檔，其標準爲影像加聲音。 Win95 下可直接執行媒體播放程式播放。

(6) *.ddi diskdupe 做出來的 disk image 檔。可用 diskdupe 或 unddi 解

(7) *.gz 使用 gzip 做出的壓縮檔，可使用 gzip解開。

(8) *.PDF 使用 Adobe 的 postscript 技術的一種檔案， Adobe 有出一套觀看程式叫做 AcrobatView，在許多 FTP 站上都可捉到。

(9) *.lzh 可利用 lzharc 解開。

(10) *.mpg MPEG 動畫壓縮格式的檔案，可以使用 Xing 或 Softpeg 觀看。

(11) *.ps post script ，一種 page description language ，如果你使用的列表機有支援 PS 格式的話，直接列印就好了。不然 PC 上可以抓 ghostview ， ghostscript 等東西來用。

(12) *.tar 爲了備份方便而把所有檔案放在一起的檔案，在 unix 上可直接下指令 'tar -xf 檔名來解開。 tar 目前也有 DOS 及 OS/2 的版本。



說到 FTP 難免要說到 Archie ！你常常在 ftp 站上找不到所要的檔案嗎？想要抓的 Shareware 找不到怎麼辦？每次在網路上問人好像不是很好的辦法！ archie 就是爲了要提供大家查詢檔案的一種服務！只要大概知道想要找的東西的檔名，就可以利用 archie 簡單的查出來。

可以利用的 archie 站有

NCTUCCCA.edu.tw (140.111.1.10 ， 140.113.250.2)

archie.ncu.edu.tw (140.115.19.24)

只要 telnet 過去，使用者姓名輸入 archie 即可！

常用的 archie 指令有

（一）prog《檔名》

只要用這個指令，就可以查出某個檔案的位置。例如：

archie>prog pkunz

Search type : sub ， Domain : tw.

Your queue position : 1

Estimated time for completion : 5 seconds.

working … =

Host axp350.ncu.edu.tw (140.115.1.71)

Last updated 08 : 48 24 Jul 1996

Location : /NCU/Math-dept/matlab/books/stonick/pc FILE-rw-r--r--28806 bytes 08 : 00 14 Jun 1995 pkunzip.exe

Location : /Packages/virtual-reality/vr-386 FILE-r--r--r--29378 bytes 08 : 00 23 Jan 1994 pkunzip.exe

Location : /Packages/wais/clients/ms-windows/einet/winweb FILE-r--r--r--22022 bytes 08 : 00 27 Jul 1994 pkunzip.exe

Location : /Unix/mail/pine/pcpine FILE-r--r--r--29378 bytes 01 : 35 13 Jun 1996 pkunzip.exe

（二）mail《你的電子信件地址》

把本次的找尋結果寄到您的信箱中。

（三）bye 這不用多說了吧!?

除了使用 telnet 來連上 archie 外，目前也有圖形介面的 archie 程式（屬於 Winsock 的），筆者尚未測試過，不過據說可以在找到檔案所在地後自動幫您連線上該 FTP 站捉回檔案！可以說是方便得不得了！

至於其他指令，可以用 help 或 help 《指令》找出詳細說明。目前電子產品的售後服務（包括新的驅動程式，修正檔，說明檔等等）大多在 FTP站上可以找到！因此會使用 FTP 不但可以加強您的資料蒐集能力，也可以確保您的消費者權利！看完本期介紹後，相信要找一個檔案對您而言已經不是太難的事了！我們下期再見囉！



談畫面捲軸的作法(中)

作者：Proman

對於大部份的人而言，在面對著漫長的炎炎夏日，總是令人有一股抵擋不住的衝動，迫不及待地想要衝到海灘去，痛痛快快地清涼一番，讓人暫時忘卻那煩人的陣陣暑氣；或者有些人乾脆就留在家裡，好好的利用人類偉大的發明－冷氣機，將它開到最強冷，來驅走那夏日的炎熱暑氣，花些錢來買個清涼。嗯！這倒也是一個不錯的選擇，不過可別太依賴冷氣哦！別忘記了它可是一胃口極大的吃電怪物，而且冷氣吹久了，聽說對於我們寶貴的身體，可不太有益處呢！

接下來讓我們馬上言歸正傳。若你曾經有閱讀過上一期雜誌裡的專欄，相信你應該還會有一些印象；在那期的專欄裡，對於時下流行的畫面捲軸技術的表現方式、工作原理及磚塊式拼圖法等相關主題，筆者都已經特別撰文來詳細解說過它們，我想此時各位讀者對於這項技術，都已經有一定程度的認知才是。但是很可惜的，光是有這一程度的認知，那還是不太足夠的，畢竟它還是太過於理論化，離眞正實用階段，還是有著一些距離。因此在接下來的這期裡，筆者將延續上期未完的主題，並補齊不足之部分，以較偏向實作時應有的知識探索，來做爲全文的主軸所在，以盼能使各位讀者，都能夠從理論與實作相互印證的過程裡，眞正瞭解到這項技術的精義所在，如此一來你所獲得的知識，才是眞正對於你有所幫助的。

在設計傳統畫面捲軸程式的過程裡，所最常遇到的記憶體需求過高，與執行效率不佳等重大問題；這些問題自長久以來，一直是諸多程式師們所迫切想要解決的難題，而目前業界所最常使用的磚塊式拼圖法這項技術，便就是在這樣子的需求下所發展出來的，並且廣受到人們的喜愛。而這項技術的原理相當簡單，那就是妥善利用由小圖塊（一般稱之爲Shape、 Cell 等英文名稱），來組合成大張圖形的技巧。在上期的專欄中，筆者已經將其原理的始末，都已經解說得相當清楚了，相信若你曾經閱讀過該篇文章，應該能夠掌握此一要義的所在才對，然而光是瞭解這一個要義所在，那還是仍不太夠的，畢竟它只是指出一個大方向而已。當我們開始從事程式的撰寫工作時，便馬上會遇到要如何取得小圖塊、其排列的順序爲何、及存放資料的方法是什麼等諸多問題產生，無一不是需要你去逐一解決的；但你也可別被這些看起來好像頗煩的問題所嚇跑了，因爲若將這些問題歸納起來併繁從簡之後，其實不外乎就是一個小圖塊的管理問題而已。至於要如何解決這個問題，那便是本段文章之所以存在的目的了；相信在閱讀完本段文章後，你必定能夠獲得一個相當滿意的答案。

小圖塊的取得步驟

在我們開始來講解小圖塊的管理方法之前，有一件極爲重要的事，是一定要先瞭解一下的，那便是這些小圖塊到底是要如何來繪製呢？因爲這一個步驟所影響的層面，並不單單只是像管理小圖塊的方法那般，僅僅只是程式人員單方面的事情而已，而是同時牽涉到設定人員、美術人員及程式人員等三方面的事，又怎能不謂之重要之事呢？因此在我們開始設計遊戲前，這三方面的人員勢必要對此事取得一定程度的共識，如此一來，日後的工作方才能順利無誤，若沒有將此事前工作確定好的話，將來花在彌補這個錯誤的時間，將會是你我所無法承受的。

接下來讓我們先從設定人員來開始談起。當他們在設計遊戲中的場景時，除了要考量該場景的遊戲感覺外，更應要先和程式人員協商一下，確定圖塊的各項規格，如可容許的數量、大小及資料指定方式等；而待這些規格都確定後，再和美術人員協商，並順便告知其和程式人員協商後所得的各項規格限制給他們知道，再討論其所設定的場景，它的表現方式及能否做得到等問題。待討論完成之後，再依其和兩方面協商的結果，來修正其設定，使其能夠表現到最好的結果，又不致有超出能力所及之事產生，謂之恰到好處。

至於接下來便是有關美術人員的協商工作。除了與設定人員作好溝通，來確定遊戲的整體美術風

格外，其亦應該也要和程式人員做一些事前的協商工作，以確保日後雙方的合作關係，都能夠順利地各司其職，而不會有互相衝突的情形發生。所以一開始美術人員亦必須先要求程式人員，明確地列出一份清單，在上面明白列出各項圖形的規格與限制，以便依此爲根據，讓美術人員可以清楚地知道，程式的最大能力可以做到什麼樣的地步、什麼樣的限制、又是爲其所不能跨越的，而不至於使美術人員產生了劃地自限，與作品太過於理想化的兩極化之情形。

等到這些規格與限制，在雙方人員都獲得共識後，接下來所要協商的主題，便是要確定圖形檔的儲存格式，以便讓美術人員所辛辛苦苦完成的各種精美圖形，都能夠輕易地爲程式人員所用，並表現在遊戲中的各個場景上。在於圖形檔的格式指定上，並沒有一定強制的限定何種格式，只要美術人員能夠好作業，並且程式人員又能夠從指定的圖形檔格式中，取得所需要的圖形，那只要雙方面有這樣認同，使用何種的圖形檔格式，已不是什麼樣的大問題了。

行筆介紹至此，可能會有一些讀者已經搞了一頭霧水了，心想著在前文中不是說要講解如何來取得小圖塊呢？爲何在嘰哩呱啦一大堆後，仍還未開始來解說它？其實筆者之所以要如此苦口婆心地說了那麼多，這都只不過是借題來發揮一下而已，其別無他意，無非是想要使各位讀者們，都能夠瞭解事前溝通協商的重要性。由於時代進化至今，大部份的工作，都已經不是那種一個人苦拼苦幹所能完成了，因此善用群體的力量，使每一個人都能各司其職，發揮其最大的力量，才是到達成功的不二之路；而在群體式的工作環境之中，大家要如何取得一定的共識，使得大家能夠在一定的規則下進行，則事前的溝通協商工作就顯得格外重要了；因爲唯有透過這一個步驟，才可以使這個團體中的各個成員，都能夠彼此截長補短，進而達到相輔相成之效，不至於有互相牽制的情形產生。這個觀念在今日的遊戲設計工作上，更是特別重要，尤其在目前的大部份設計專案，都已經堪稱是爲巨大的時代裡，若你還不懂得打群體戰，並善用事先的溝通協商工作，來提高本身成功率的話，則你一定要馬上建立這樣的重要觀念，趕上時代進化的潮流，否則相信在未來的遊戲設計業中，你勢必會走得格外辛苦，並很難有所成就的。

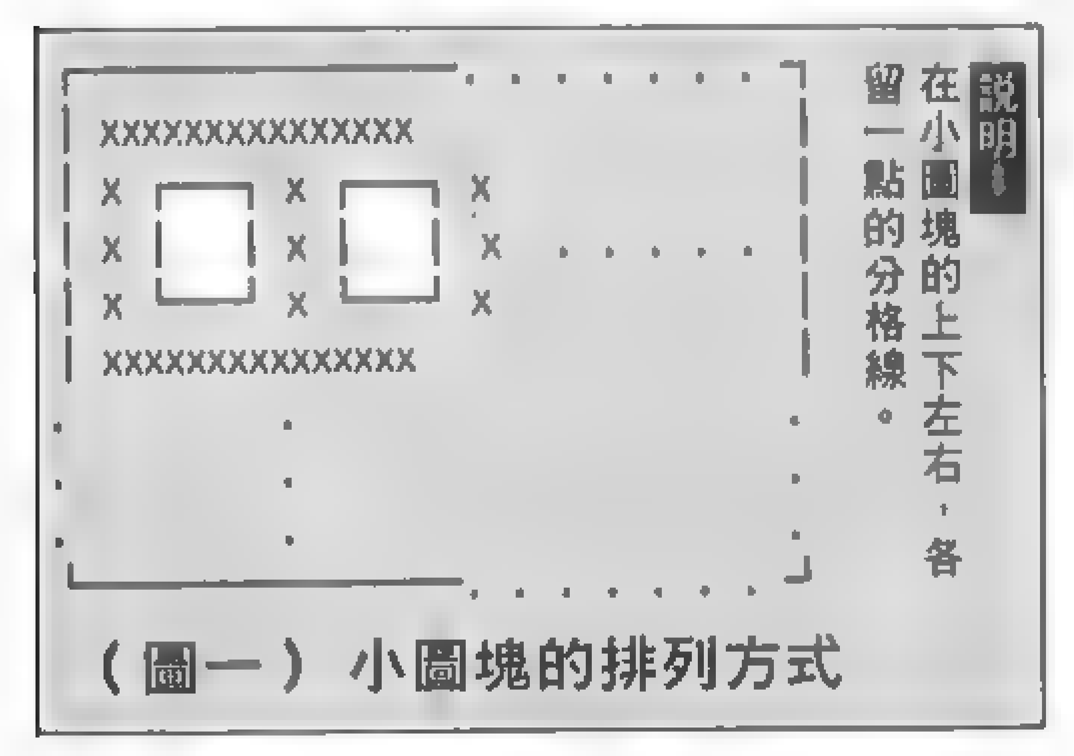
至於要如何來取得小圖塊的方法，其實在前面的文章裡，就已經有清楚地提及到了，只不過那段文中所訴求的，是一個整體的大觀念，可能一時之間，無法令人聯想到與如何取得小圖塊有所相關而已；首先若我們在遊戲設計之前，就能夠經由溝通協商的方式，來建立起設定、美術及程式人員等三方面的共識，則待美術人員取得設定人員所完成的設定資料時，由於亦已知道程式人員所列的各項圖形規格與限制，因此美術人員工作起來就順手多了，不用再擔心其他的事，只要全心全意的將美術設計工作完成便可；待設計工作完成後，美術人員只要將圖形存成指定的圖形檔格式，並交與程式人員來處理，便可輕易地將繪製完成的圖形，應用在遊戲的各個場景上了。而由此類推，其實小圖塊的取得工作，也只不過是衆多美術設計中的一項工作而已，若美術人員與程式人員雙方面，能夠在事前的溝通協商工作上，取得同樣的共識，並討論出所有的規格與方法，則當美術在繪製這些小圖塊時，都已經清楚知道小圖塊的大小、數量限制及圖形檔格式等各項規格，那在工作時就已有一個很明確的方向了。在美術人員進行繪製工作的同時，程式人員也可依協商的結果，開始著手來撰寫處理圖塊時，所需要使用的捲動程式及工具程式等工作，達到同時進行，並避免中途的溝通與修改等時間浪費，達到眞正雙贏的目的。

小圖塊的管理

既然在小圖塊的製作流程上，已經有一定的工作模式可循，相信美術與程式人員的合作關係應該會相當地順利。在免除了小圖塊的製作問題之後，我們接下來的討論主題，便就可以直接進入到與程式設計工作，較有相關的部份了。在程式的設計過程裡，要如何來管理這些小圖塊呢？我想要明白的解答這一個問題，其所能採取的最好方式，無非是先從這些小圖塊的儲存格式來開始談起，才可以使各位讀者們對於整個小圖塊的管理方式，建立起一個較有系統且清晰的觀念。或許在此時，可能又有些讀者會產生疑問了，在前文的解說中，不是說過只要美術與程式人員，協商確定好圖形檔的儲存格式後，不是就可輕易地將所繪製好的各式圖形，交由程式人員所使用了，爲何在此還要重複一次的解說儲存格式呢？其實這是因爲當美術人員將所繪製好的圖形，儲存成指定的圖形檔格式，在轉交給程式人員時，就一般而言，大部份的遊戲程式爲了要避免掉設計時的複雜度及管理工作與執行效率等條件上的考量，大多是無法直接去使用，這些儲存於特定檔案格式中的圖形，而是必須要經由一道額外

的處理步驟，來將這些原本儲存在特定檔案格式中的圖形取出，並將其轉換成為我們自己的檔案儲存格式，方才可以提供給我們自己的遊戲程式所使用。由上文所述，我們應該可以瞭解到，在此所提的儲存格式，乃是經由額外處理手續，所產生的檔案格式，這是我們必須要有所區別與認知的。

既然已知在遊戲程式中，大都是採用自訂的檔案儲存格式來存放小圖塊，那麼這一個儲存格式的架構方法，對於在整個遊戲程式中關於小圖塊的管理流程上，就會產生了決定性的影響，故此在制訂這個檔案儲存格式時，就要多方面思考與注意；首先第一個步驟，應該是要先和美術人員溝通，再確定一下這些小圖塊的存放位置與方式，例如就以一張解析度320×200的 256 色圖形畫面來說吧！若假設每個小圖塊的寬高為 16 × 16 點，並且於在排列儲存位置時，在小圖塊的上下左右各加入一點的區格線，則我們便可把這整張320×200的畫面，視為寬可容納 17 個〔320／（16 小圖塊寬 +1 右側分格線）=18〕，高可容納 11 個〔200／（16 小圖塊高 +1 下方分格線）=11〕小圖塊的儲存表格來看（圖一），而美術人員只要將畫好的小圖塊，依照順序放入各個儲存格中即可；當一張畫面的儲存格都用完時，再依照同樣格式加入一張新的圖形畫面，來儲存更多的小圖塊，而依此類推，以達到有次序存放小圖塊的目的。使用這樣子



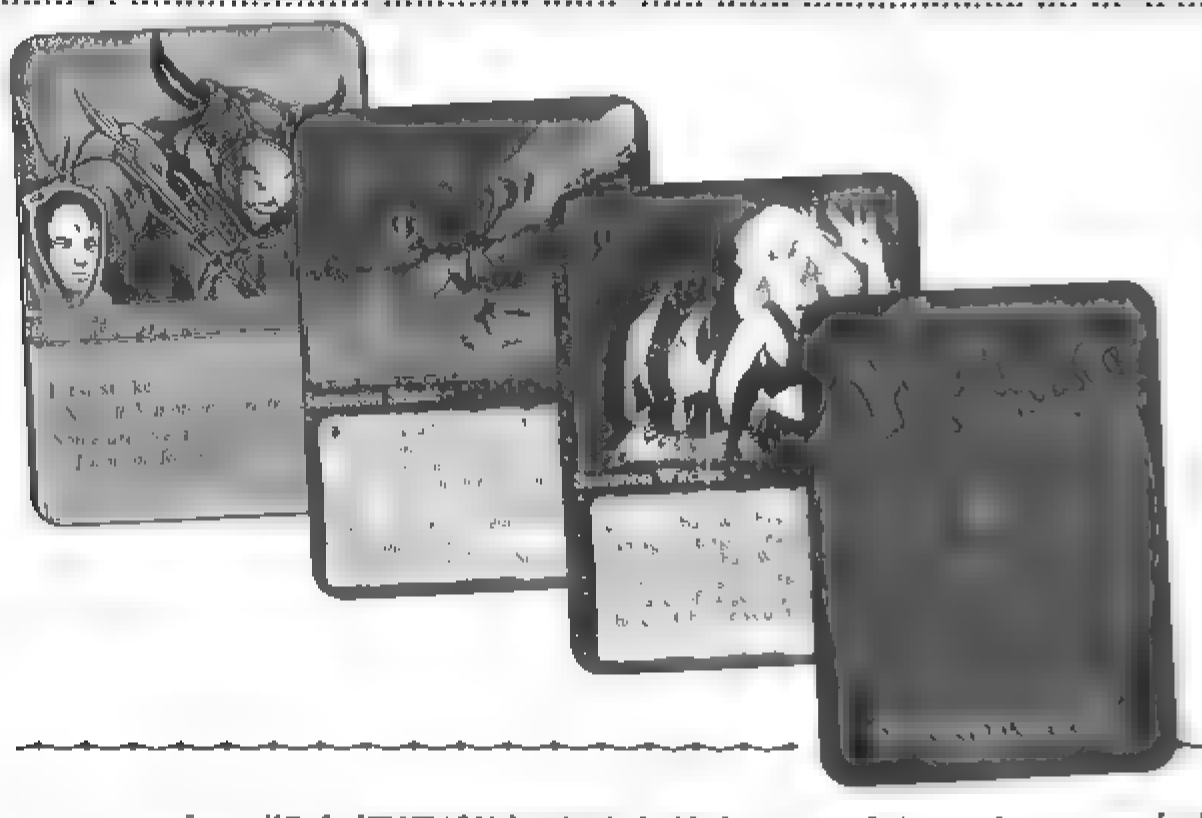
（圖一）小圖塊的排列方式

的方式，將會帶來諸多的好處，例如方便管理（可依場景或需求，來將所需要用到的小圖塊，放入到某幾張事先所指定好的圖檔名稱中，便於日後美術或程式人員的修改或使用），資料指定（可指明該個小圖塊的特性，如寶箱、陷阱及扣多少移動力等）、及編號不變動（由於每一小圖塊均儲存在一空格子中，故編號不會任意變動，避免掉明明索引編號對，可是依其所顯示出來的圖形確是錯的情形產生）等衆多好處。

接下來第二個步驟，就是用來記錄小圖塊影像資料的檔案儲存格式，要採取什麼樣的方法，才是最為妥當的呢？這一個問題的答案不是絕對唯一的，因為在設計這種小圖塊的檔案格式，往往是以程式運作上的需求，例如載入的方法、記憶體的配置、顯示模式的層面與色數、及程式是否容易撰寫等這些條件，來作為主要的考量點所在，所以在制訂這種檔案儲存格式時，只要能讓自己方便使用就行了；而在此筆者就舉一個例子來示範一下，以便能使各位讀者能更為瞭解。例如以正常320×200解析度的 256 色圖形格式（一個點恰好佔用一個 Byte ）來說吧！若假設在遊戲程式中，所使用小圖塊的大小，寬高各是 16 × 16 點，則我們將要如何來儲存這些小圖塊呢？首先讓我們先從小圖塊的影像資料存法來思考，由於在這一範例中，我們都已經知道，這些小圖塊是傳統 256 色的圖形，其一個像點所需佔用的資料量，恰好為一個 Byte，而這種影像格式，是再好處理不過了，只要將欲儲存的小圖塊，直接使用 GetBlock（）圖塊操作函數（見雜誌 87 期），將其影像資料擷取至某記憶區塊上，並將其直接儲存（因圖塊為 16 × 16 大小，故需存下 256 Byte ）起來就可以了；接著我們再以資料的存放順序來思考，由於這些小圖塊存於原本的儲存畫面時，就已經由美工人員來依序放入了，每一個儲存格，都有著唯一的編號來代表著它，我們不能任意地破壞編號的順序，再者當程式在執行時，為了要執行得更有效率，最好能夠直接由地圖的索引碼，經由簡單的乘法運算便可直接求出（若小圖塊是依順序存放的，則要求出小圖塊的存放位置，不就只要編號 x256 Byte ，就可算出了嗎），那是最好也不過的了。因此無庸置疑的，依照編號由小到大的順序，來依序存放小圖塊的影像資料，將是最好的方式。綜合上面數點，整個檔案格式的架構，就已經清楚地浮現出來了；因此若各位讀者在制訂格式，都能依需要來順序思考，相信這一部份的工作，應該不至於太難才對。

當我們前面兩個步驟都完成後，所剩下的最後一個步驟，便就是要依照在前面兩個步驟裡，所制訂出來的各項規格，來撰寫出一個轉換用途的工具程式，來幫助我們自動將存於特定圖形檔格式中，所有的小圖塊影像，轉換成我們自己所制訂出來的檔案格式，方才可以為我們遊戲程式所使用。對於這一個轉換用的工具程式，由於其主要任務亦是將各個小圖塊，逐一地從儲存它的大圖形畫面中切割下來，故此一般均以小圖塊切割程式（ Shape Cutter）來稱呼它。

下期待續



魔法風雲會簡介 六

神手

在上一期介紹過魔法風雲會的起源、分類及各種類型之後，本期的內容將更進一步地解說，要如何挑選出自己的牌組，到那邊找尋紙牌的來源，而最後則以一段簡單的實戰解說，來讓各位讀者有更爲深刻的體認。如果有任何不瞭解的地方，也歡迎大家踴躍來信，或直接以電子郵件方式聯絡筆者。

★ E-Mail Address ： magichands@cc.unalis.com.tw

1 從那裡開始呢？我要怎麼做出自己的牌組？

對一開始的玩者來說，如何從多達一千多種的紙牌中挑選出自己喜歡的種類，湊成一份攻防兼備的戰術，並不是一件容易的事；因此建議先購買二到三副「 4TH （目前通行的標準版本，共有 378 種圖案）的「啓始牌（ Starter ）」，從所得到的紙牌中，挑選自己喜好的顏色，組成一副至少六十張的「牌堆（ Deck ）」，其中提供法力的大地牌約需佔三分之一，而且請注意得配合適當的顏色（山脈可提供紅神力而無法提供藍神力，因而無法用以施展藍色系的法術），生物牌大約百分之四十左右，其他可以放一些輔助性的法術，如附加型法術、製造人造物品等。

而隨著實戰經驗的增加，你將瞭解自己的牌堆的優缺點，同時也將更瞭解每張牌的特性，這時可經由購買「加強包（ Booster ）」的方式，補充、加強自己的牌堆，相信假以時日，你也能成爲法力超卓的魔法師！

在未來本專欄中，筆者將陸續舉出一些實例，包括完整的牌組與部份特殊組合。

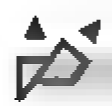


根據筆者詢問的結果，目前英文版的「魔法風雲會」並沒有正式的總代理商，因此現在市面上販售的商店並不多，號稱將發行中文版本的尖端出版社也未見鋪貨的動作，至於筆者的話，主要較常光顧在台北景美的力祥紙牌天地（電話： 02-93112-73 ）、公館的新驊書局（電話： 02-3659192 ）、光華商場的來欣（ 396-4098 ）、濟南路的精緻動畫坊（電話： 02-393-3662 ）和新生南路上的華英書局（電話： 02-708-2054 ），他們彼此成立了所謂的「魔法公會」，擁有定期的比賽與教學；此外，台大的電玩社（電話： 02-393-0231 轉 3119 ）、幾家電腦遊戲雜誌的特約作者等，也各自有自己的小團體。而值得一書的是，台大的 Maxell 站也已經創建紙牌版，相信「紙牌」很快就能在 News Group 有自己的一席之地了。



推廣紙牌遊戲相當用心的力祥紙牌世界

有越來越多人加入紙牌遊戲的行列



3 要如何進行？

在遊戲之初，雙方各擁有二十點的生命力，當然，也各自有一副已經混合均勻的紙牌，在雙方各拿七張牌之後，接下來便以任何"公平"的方法來決定先後的順序，而每一回合的進行則分為七個步驟，等每名玩者結束自己的七個步驟之後，便換由下一名玩者展開回合，如此週而復始：

⑴回轉（UNTAP）

將上回合使用過的紙牌轉回原狀，代表這一回合能繼續使用，這是必經的過程。

⑵維護（UPKEEP）

某些咒語與生物必須由玩者提供一些必須的維護費用，如額外的法力或扣除生命點數等，才能繼續維持效能，這也是一個必經的過程。

⑶抽牌（DRAW）

從自己的後備牌堆（稱為 LIBRARY）上方抽出第一張，並放進手中，這個過程不能省略。

⑷主流程



（主流程是遊戲的精華所在，所包括的部份皆可隨玩者的需要而調整，不一定都要進行，而進行的先後順序也可由玩者自行決定，換言之，你也可以先展開進攻，再施展法術，釋出地牌，再施展法術…）：

◆釋出一張大地牌（把紙牌正面朝上放在玩者的面前，每回合最多只能釋出一張）。

◆施展任何法術（只要你有足夠的法力）。

◆宣告展開攻擊（請注意：每回合只能宣告攻擊一次！，詳細說明請參考啓始包內的英文手册中關於戰鬥的章節）。

⑸棄牌（DISCARD）

當你手中的紙牌超過七張時，必須將多餘的牌丟入「墓堆」（Graveyard，專門放置使用過的法術和被殺死的生物等紙牌的地方）中，這也是非進行不可的。

⑹宣告結束（End）。

⑺治療生物（HEAL CREATURES）

把受到致命攻擊、又沒有復活能力的生物移入墓堆中，至於那些傷未致死的生物，牠們在這一回合所受的傷害將於此時全部移除（亦即恢復原先的生命點數）。

為了讓大家能對遊戲的進行有初步的認識，在此舉幾段實戰的例子，供大家參考：

某甲、某乙兩人各攜帶自己一副至少為六十張的紙牌，個別均勻洗牌之後，交由對方切牌，然後以任何公平的方式決定先後順序，某甲很幸運地以猜拳贏得了先攻權。



首先某甲從自己的牌堆上拿完七張牌，檢視一番，若七張當中全部都是大地、或七張當中當沒有大地，則可以要求重新洗牌（此時即使某乙手中的牌並未滿足重洗的條件，他也將擁有重洗的自由），若手上的牌合乎規定，由於是第一回合，所以「回轉」與「維持」階段都無事可做，於是便直接抽一張牌，進入「主流程」。

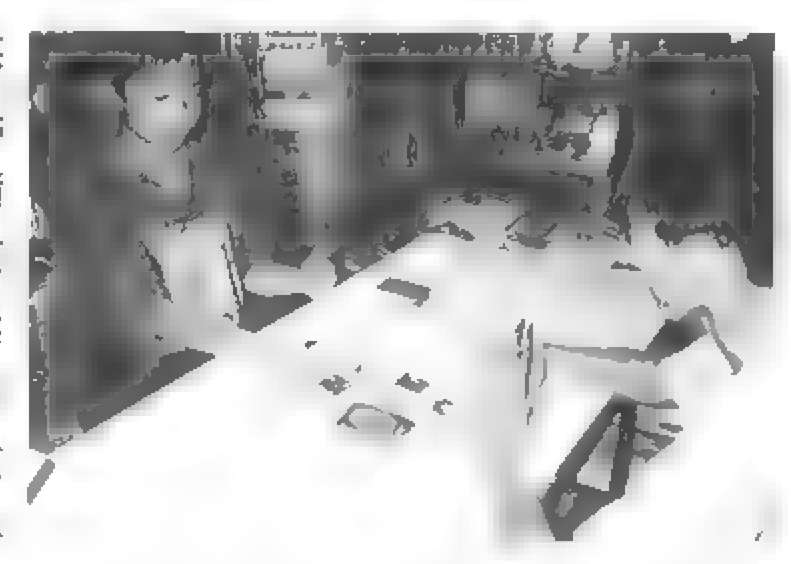
此時某甲便從手上取出一張「平原（Plain）」，然後將其以轉九十度的方式橫置，使其提供一點白色神力，召喚出一名 1/1 的白色生物 Benalish Hero，而此剛召喚出來的生物，由於有所謂的「生物適應期（原文為 Creature sick）」，在剛召喚進來的回合無法主動進攻，但可以進行防守。



雖然某甲的手中還有好幾張大地牌，不過由於規則限定，每一個回合只能拿出一張大地牌，所以只好留待下一回合再放出，而且某甲目前所擁有的法力（一點白色）也已經耗盡，無法展開其他動作，因而喊出「結束（end）」，換由某乙進行。

某乙同樣先跳過「回轉」與「維持」階段，抽完一張牌後，打出了一張「山脈（Mountain）」

的大地牌，並經由橫置「山脈」所提供的紅神力，召喚出一隻 Mon's Goblin Raiders，同時宣告回合結束。



輪回某甲時，首先將前回合橫置的「平原」回轉（換言之，此回合可再度使用），另外又釋出一張「森林（ Forest ）」，將此兩張牌橫置，以所提供的一點白色、一點綠色，召喚出飛馬（ Mesa Pegasus，爲一隻 1/1、會飛行、合體的生物，召喚時需要一點白色、一點無色的神力，而無色的神力可以任何顏色替代，此處即以綠神力來替代）。某甲已用完全部的法力，又決定不展開進攻，因此宣告結束，由某乙繼續。

某乙將「山脈」回轉之後，同樣從自己的牌堆上抽一張牌，接下來又釋出一張「山脈」，橫置其中一張「山脈」，召喚出 Goblin Balloon Brigade（ 1/1，花一點紅神力可在該回合中擁有飛行的能力）；雖然還有剩下的法力，但某乙決定不做事。

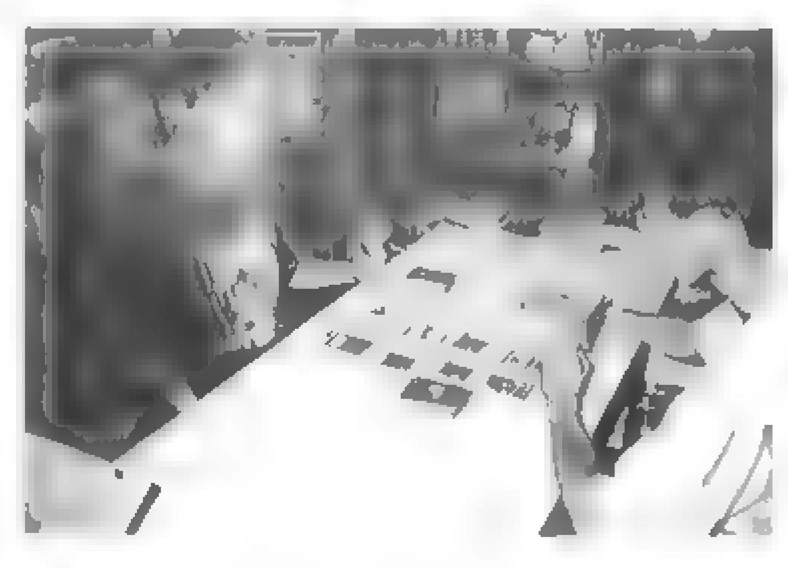


某甲再度將「大地」牌回轉之後，此時他先宣告將展開攻擊：然後首先將欲進行攻擊的生物橫置，此時某甲決定同時派出 Hero 和飛馬，而雖然這兩隻生物都有合體的能力，但某甲決定讓他們分別進攻（某甲也可以將牠們兩隻以合體方式進行攻擊，但此時這些合體的生物將只保留共同擁有的特殊能力，因此若 Hero 與飛馬合體進攻，牠們所合體產生的生物將不具飛行的能力）。

接下來某乙必須宣告如何進行防守：他宣告花一點紅神力使 Goblin Balloon Brigade 飛行來抵擋飛馬的進攻（因爲只有會飛的能擋住飛行的進攻），另外由 Mon's Goblin Raiders 來擋住 Hero，原本看起來該是"四"敗俱傷的場面（四隻皆爲 1/1 生物，且都無先攻的技能，因此雙方將同時遭受傷害，剛好全部死亡），但此時某甲將牌面上的森林」橫置，利用所提供的一點綠神力，在飛馬身上施展「速效性（ Instant ）」法術巨大化（ Giant Growth ），使飛馬在本回合結束前 +3/+3（即爲 4/4），因此固然遭受了一點傷害，仍有三點體力可以支持到回合結束的自動療傷



至於其他三隻生物就沒有這麼幸運，由於分別受到了致命的傷害（體力都降到零或零以下），且缺乏重生的特殊能力（當某些生物受到致命傷害時，在進墳墓前可藉由提供適當的法力，重新獲得生命，此即重生，但重生的生物要以橫置的狀態回到遊戲中，而且以進入墳墓的生物是無法重生的，另外，被犧牲當祭品（ Scrafice ）和被直接送往墓地（ Bury ）的生物，是不能重生的），因此當計算傷害的階段結束之後，便需被送入墓地中。



就這樣，某甲和某乙繼續著他們的魔法大戰，而與這一幕類似的情景，或許也將降臨到你身上…

紙牌遊戲小百科

(1)以經典幻想小說"魔戒之王"設定而成的紙牌遊戲" MIDDLE EARTH "於去年在美發行後深受肯定，多種玩法與極精美的畫工成爲其廣受歡迎的一大原因，包括新發行的延伸牌組 THE DR-AGONS 在內，已全部引進台灣。

(2)曾一度被 TSR 視爲進軍紙牌市場秘密武器的 BLOOD WAR 終於宣告放棄。目前 TSR 把整個重心放在 94 年推出的 SPELL-FIRE 上，並在近期新推出一套500張的 SPELLFIRE 4TH EDITION（第四版）這是紙牌市場上少數幾款發行長達三年而仍然受到歡迎的遊戲，也是MtG之外唯一發行到第四版的紙牌遊戲，TSR 魅力可見一般。目前該牌組已引進台灣。



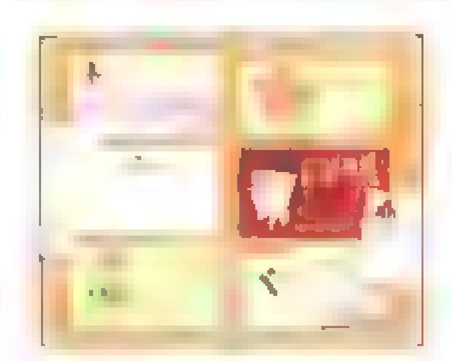
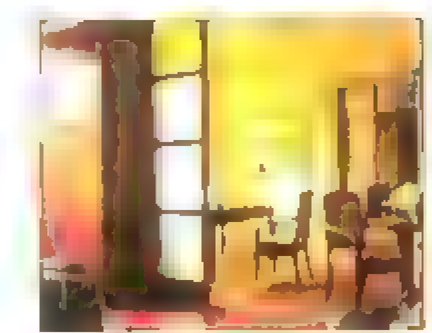
亞洲套裝軟體系列

FOR WINDOWS 95
領先上市

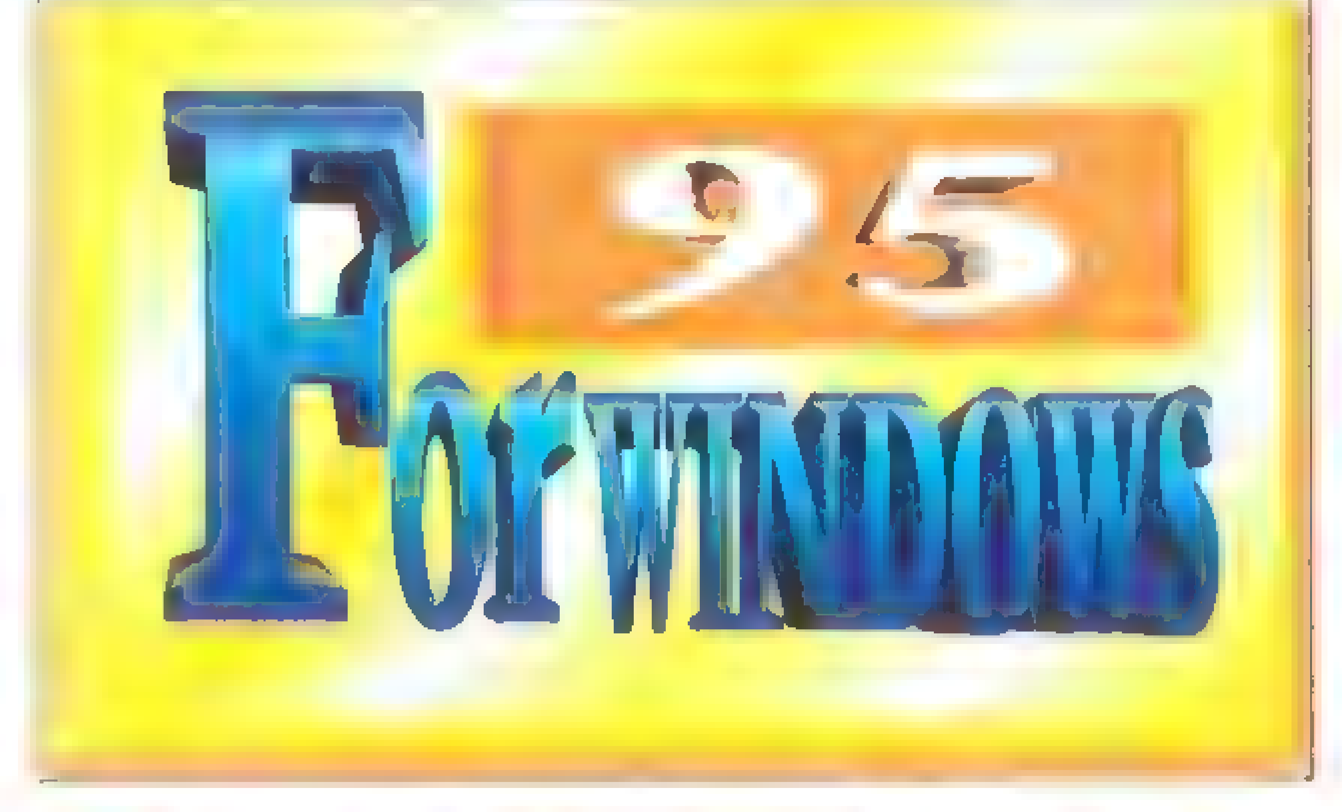
個人寶典III

一套真正32位元的軟體 FOR WINDOWS 95震撼登場

◎內附WIN32s可於WINDOWS3.1執行














產品功能

- 名片管理 · 親友管理 · 收支管理 · 相片檔管理 · 郵寄標籤列印
- 禮金管理 · 會議管理 · 自動撥號 · 發票自動對獎 · 各種醫療與急救法
- 知名飯店 · 英文單字 · 郵遞區號 · 函件資費表 · 家事偏方與小百科
- 急救電話 · 電話國碼 · 井字遊戲 · 萬年曆 · 航空訂位電話與時刻表
- 星座物語 · 字劃吉凶 · 行程管理 · 計算機. 鬧鈴 · 生肖婚配吉凶與性向

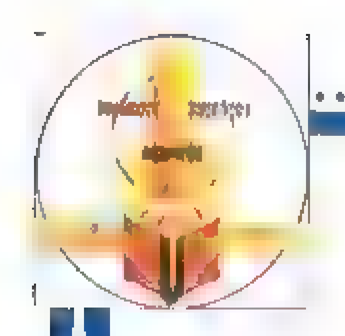
適用對象:各階層人士

定價:$1800 推廣特惠價只售:$990元

製作行銷
地址 高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線 (07)815-1976、815-1981
傳真 (07)815-0910


軟體世界

總經銷
地址 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂書專線 (07)815-0988轉250、251
(04)2020870、02 7889188

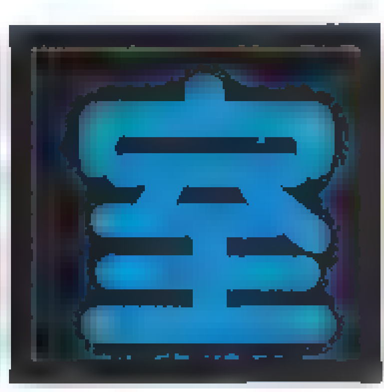












愛玩Internet 兩頁是講不完的！

台北市 綠毛老祖

Q 本山人是第一次下山來信請教，懇請無敵又超強的診療室能夠破解問題。近年來網路可說是大紅大紫，紅遍全球，本人看了也很想上網來看看，但卻又不知從何處下手（可能是在下瞎混太久了！）所以希望能給我一些詳細的回答。希望能從如何用數據機以及連上網路等基礎談起，謝謝！

A 師弟你好，我是Super+Tubro+Plus的師兄紅毛老祖，雜誌社特別找我來　A你，聽說你不會上 Internet 這個時髦的玩意兒，噢…遜！不過我也是最近才學會寫E-mail　，比你好不到那去。說到這兒　Internet，眞是好玩哪！寫信、傳檔案、找資料，它樣樣都行，眞是方便。不過如果要詳細地向你交待如何使用數據機及連上網路，這一丁點兒的篇幅恐怕是不夠的，建議你先翻翻前幾期的雜誌（　74期 -87 期），或是到山腳下的那間天子書店買幾本書看看。不跟你聊了，聽說少林寺的 Home-Page　剛剛完成了ㄟ！

我得趕快上去看看有沒有新的武功說。

延遲出刊，呈穩定性成長？我們也很苦腦耶…

花蓮市 陳　升

Q 我有數個問題想請教：①軟體世界的發刊日到底是幾號？爲何近三期的到貨日由 21 日、 22 日到 23 日，呈穩定的成長，是否每隔一個月又一天發行一次。

②軟體世界近三期的讀者票選遊戲活動的票源來自何處，是否方法有更改，若有更改，可否再刊登一次票選方法，因爲我已有三期的雜誌於購買時，沒附選票，看著心愛的遊戲落榜，並不好受。

③可否告之每個可投稿或問問題的處（室）的地址。

A ①雜誌出刊日是每月的 15 日，至於爲到貨日成穩定成長（主編插花：好一個穩定成長！傳令下去，今天晚上稿子沒寫完的編輯不準下班），有兩個原因：雜誌延誤出刊，貨運送貨延誤（比如說禮拜天放假之類）。

②讀者票選的票源當然是來自讀者寄回的選票囉！沒附選票，則應該是包裝作業的疏失，抱歉！

③投稿的地址一律寄至誌社的社址，至於詳細方法請參閱＂軟世公佈欄＂。

代理商說！中文手冊可附，可不附也！

台北市 C.C.Y

Q 日前在光華商場買了一款遊戲－十字軍，拆開包裝才發現裏面沒有中文說明書，心中不禁「怨恨」代理商，不知道是作業上的小錯誤還是…本來就沒有中文說明？將就將就，憑著自己國二程度的英文能力去看英文說明，結果還沒看到第三頁就聽到周公呼喚。好吧！找時間親自去問問看好了。突然腦中一閃，隱約想起包裝上的代理商是「憶弘國際」，怪怪，明明記得雜誌上說是「軟世」發行的。一看以前的 BEST5&TOP20 ，果然不錯。糟糕，莫非買到「水貨」？那可眞是損失慘重了。拜託拜託！惠賜一答，感激不盡。

A 說到台灣的遊戲代理市場，只有一個字可形容，那就是＂亂＂！同一套產品，可能同時好幾家代理，因此爲了搶時效，代理商通常以原版的方式發售，如此作法雖具時效，卻無法顧及英文能力較差的消費者，加上一些商家也販賣水貨，整個市場眞是亂成一團。不過經過一段時間的代理權廝殺後，先前的亂象雖已有緩和的趨勢，但不少玩家還是會報怨手册中文化的問題。目前廠商的作法，大多是先賣少量的原版遊戲，再同時翻譯手册、製作中文包裝版或改版。

問題診療室

當機?! 可能是中毒喔!

板橋市 林志昌

Q 爲何我的 PC 一開機便會出現 EMM386:Unrecoverable Privileged Operation error #01-Press ENTER to reboot.

之後就重新開機了，我的CINFIG.SYS的設定爲：

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

A 您的 config.sys 相當單純，會發生這種問題的機率實在不大。以下提供二個方向請您檢查：(1)您的 EMM386 不加 Highscan 參時會不會引起當機？如果不會，那麼表示您的 BIOS 不容許 EMM386 進行〝stealth〞的動作（將原本放 BIOS 的記憶體位置重新映射爲 UMB ）。

(2)您的系統可能已經中毒了！請注意系統中是否有 NATAS 這類的病毒！

古董GAME 發霉了吧!

台南縣 黃祿嘉

Q 小弟某日心血來潮，把古董 GAME〝吞食天地 2〞拿來拷至硬碟準備重溫往日情懷。但一進入片頭畫面後，電腦就當機了，以前不會發生這種情況，而我的電腦只將 RAM 由 1MB 擴充到 4MB 而已。

A 筆者實在看不出來您的設定有什麼不對的地方，如果按照這個設定以前能跑，而現在不能跑的話，可能的原因大概只有二個：(1)您的吞食天地軟碟放太久了以致於資料出問題(2)您的系統是否遭受病毒的感染？？或者是吞食天地曾受過病毒的〝殘害〞？

快打旋風的BUG，就像必殺技一樣，又猛又厲害

台南縣 陳進成

Q (1)我的音效卡是 SB 2.0 ，執行超級快打旋風 II Tubro 1.5 的 SETUP 時，若同時選擇音樂及音效進行遊戲的話，會當機；如果只選擇音樂就不會當機（當然有音樂），我想在近日新購 SB16 ，請問 SB16 可以使超級快打旋風 II Tubro 1.5 音樂及音效嗎？

(2)我的螢幕在好久之前就會明暗的閃爍，有時正常，有時就會突然的暗下來，然後又突然的亮起來，不定地閃爍，請問我的螢幕出什麼問題了？

A (1)快打旋風有不少的 BUG （臭蟲，指程式的錯誤）所以筆者並無法爲您保証什麼！不過筆者曾經在朋友的電腦上玩過，也用不出音效。

(2)可能是因爲您的電源不穩！試著把電力負載降低一些，或者是裝一台穩壓器試試！如果螢幕過於老舊或者是螢幕電源線過於陳舊也可能造成這種現像！建議您找電腦公司試試！

私通 for 公告?? 關於投稿の注意…

台北縣 朱益田

Q ①開宗明義，稿酬未明（百戰天龍除外），雖說貴社聊表謝意的稿酬於吾人乃額外之收獲（拙作被刊之爲主），但卻又是在下有投稿的直接動力。現蒙迷紗，令小的刎不安於心，忐忑終日、輾轉難眠、無以爲繼…

②「電玩 SHORT 」中有一段話，〝投稿者若對配色、上色較不在行〞，請勿上色，意含曖昧，「在行」與否如何界定，又逗號是否爲具號之誤植？（整句話前後段有如果…那就…的關係嗎？抑或是毫無關連的全然肯定（否定）句？）野叟實在看不懂這個交通標誌是圓形○或三角△…，還有外框「以鉛筆爲佳」等，不如公告明限一「投者以黑白完稿爲度，採者有修減對白之權」

叟曰：「公告，公告，煩請編輯諸公，明白以告」。

A 編曰：「公告，公告，現請讀者諸公，洗耳恭聽」。

①目前開放給讀者投稿的專欄，只有不吐不快是以字數計費，而遊戲終結者，則以每篇 800 銀兩計之。現迷紗已除，撥雲見日，叟公應可寬心沉眠。

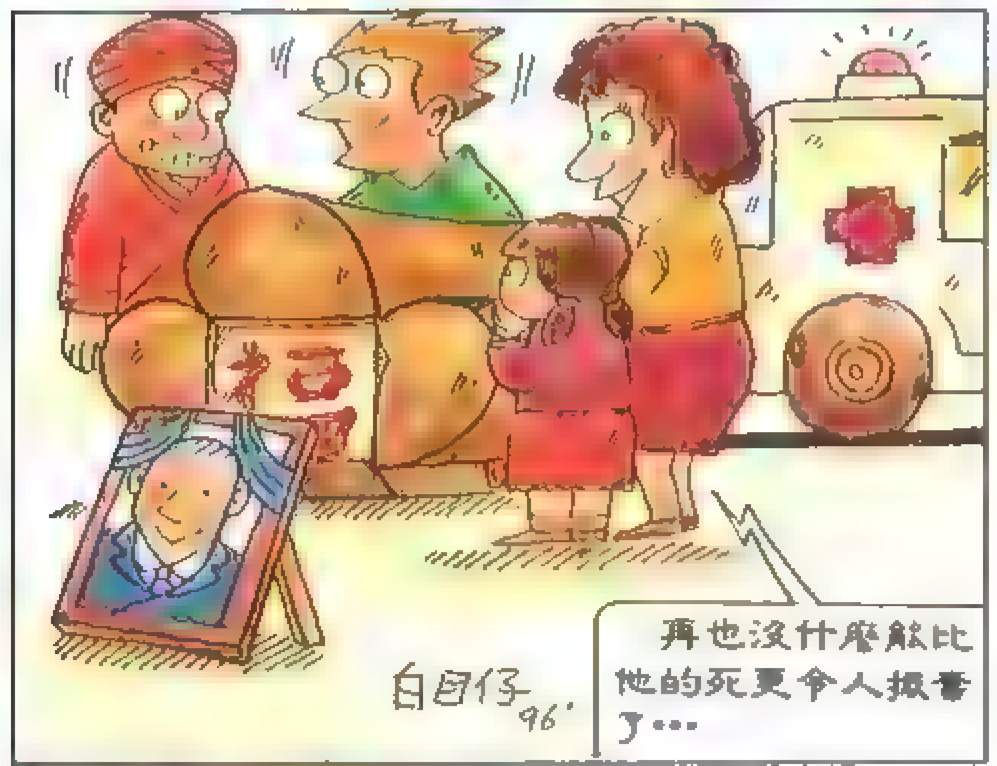
②如以叟公所投之二篇電玩 SHORT ，主編閱之而悅目，可謂「在行」。而汝所建議之明限，言之有物且清楚明白，可完整採納。

電玩短路



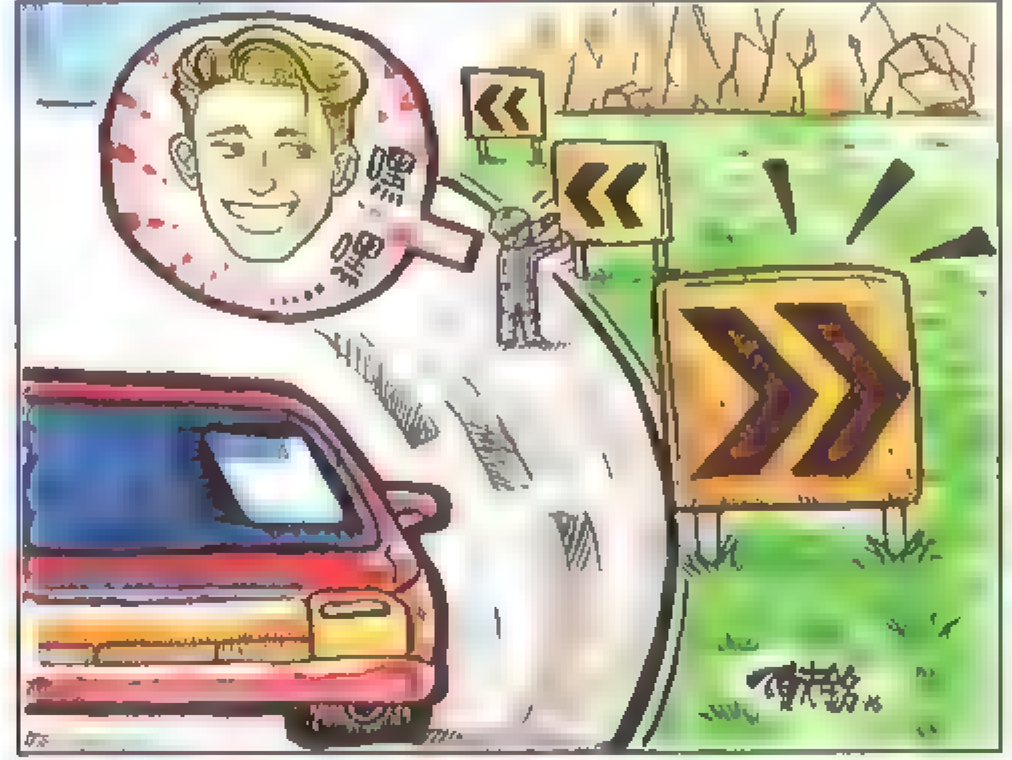


強敵環伺、出車禍，被炸傷而住院都可令對手興奮異常，但若有人翹辮子，相信快樂的人更多…



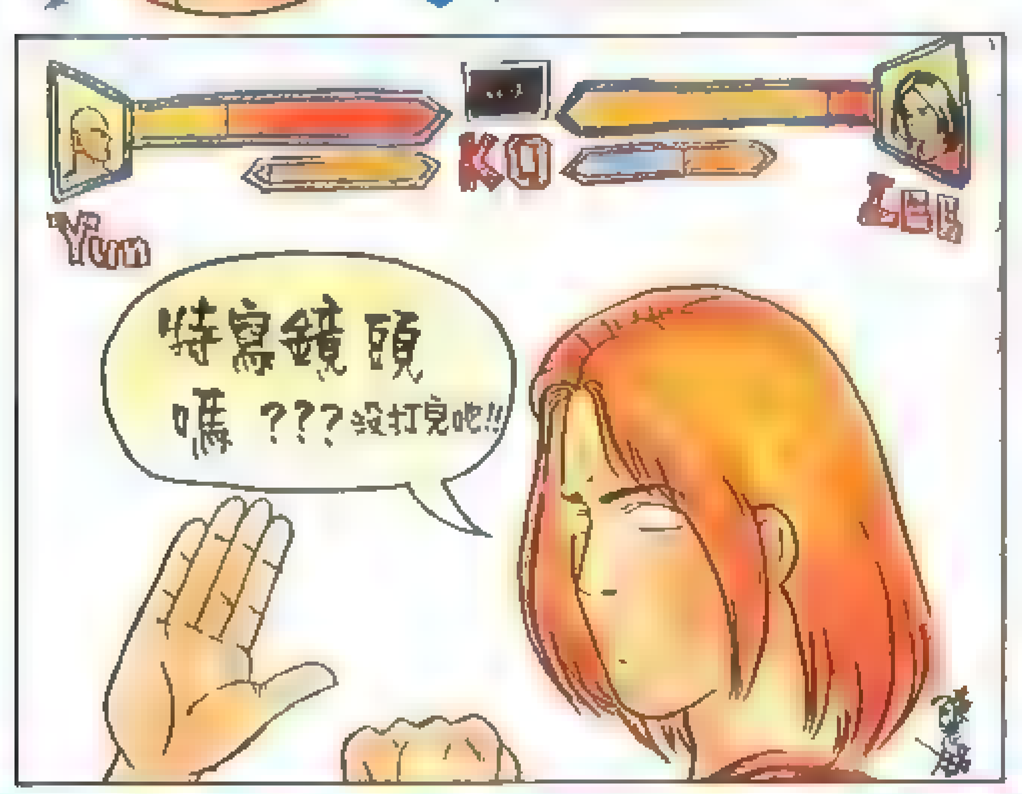


勁爆實感賽車有著一群強勁的對手，若不下點手腳，想贏還真是難呀！



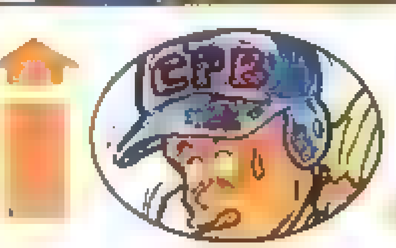


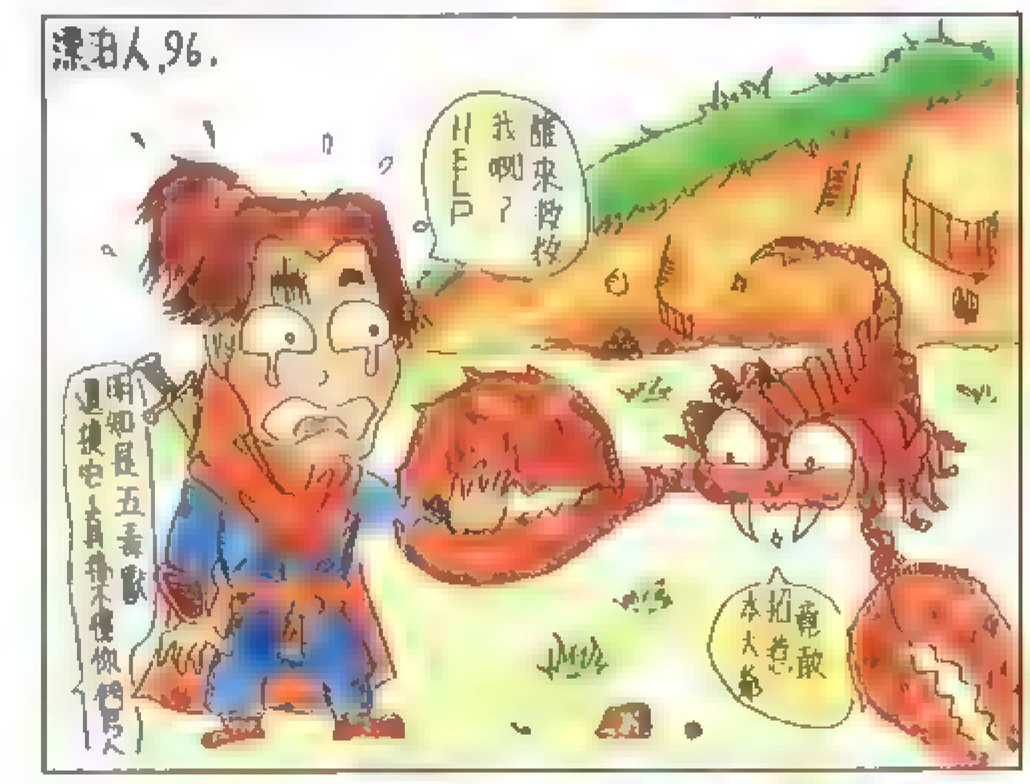
格鬥悍將具放大縮小的功能，真是難以想像能放大至這種地步。





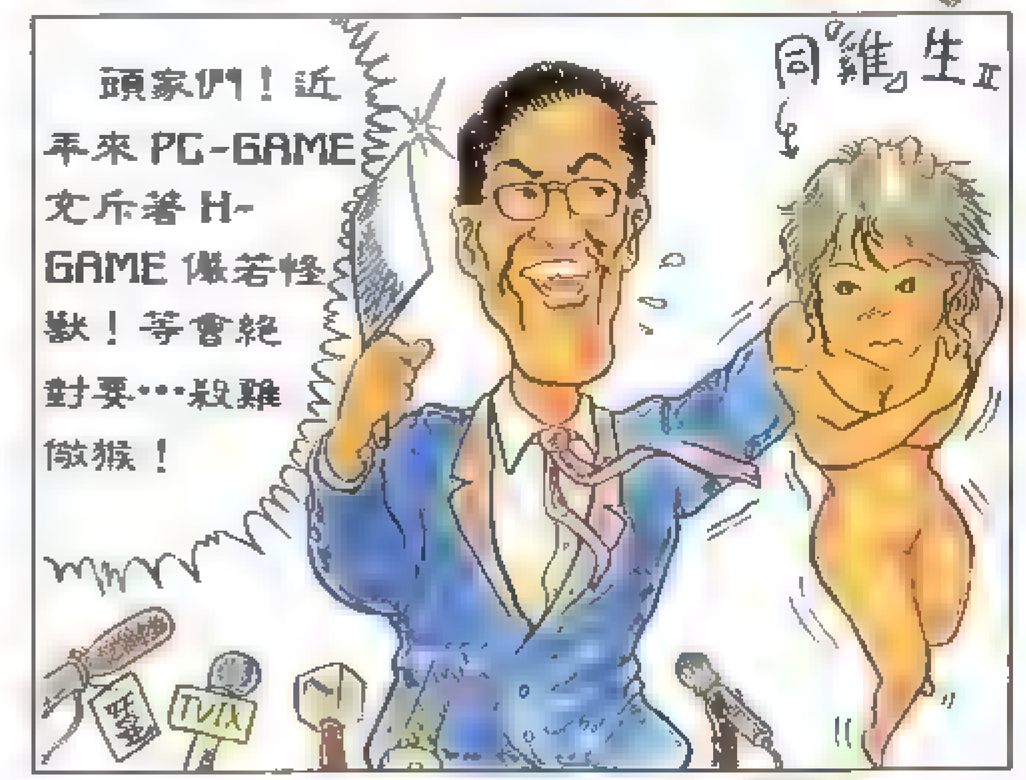
阮氏新聞：「台灣的職棒水準與美日比自當實讓。但相關遊戲水準，經本台努力，已是卓越於世不啻爲另一台灣奇蹟。哈～哈～」





大理領域內，白曲族飼養的五毒獸雖可怕，但是逍遙還是忍不住了…

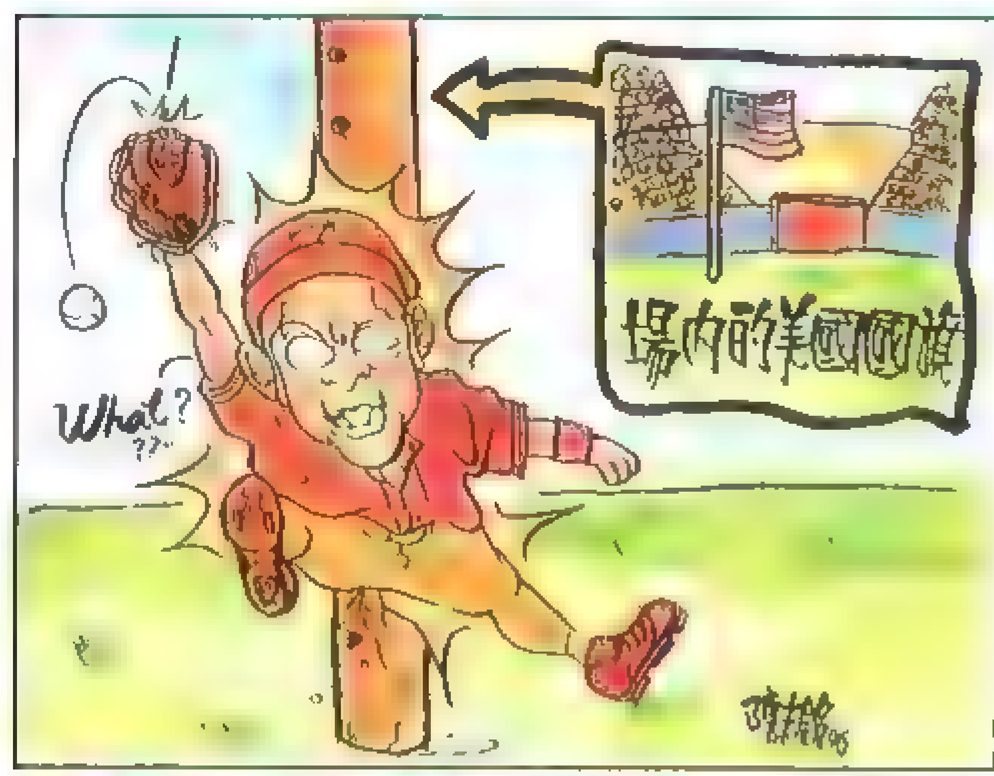




選戰中的文宣策略很重要。如果借此訴求，不知能否當選?!

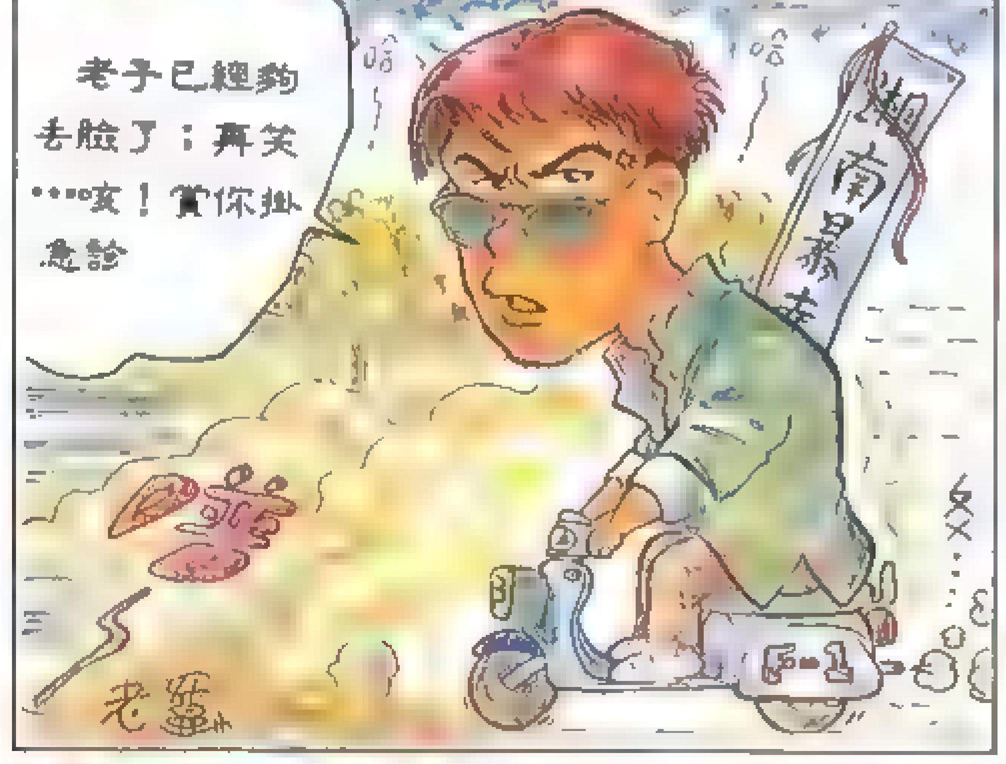


GAME SHORT



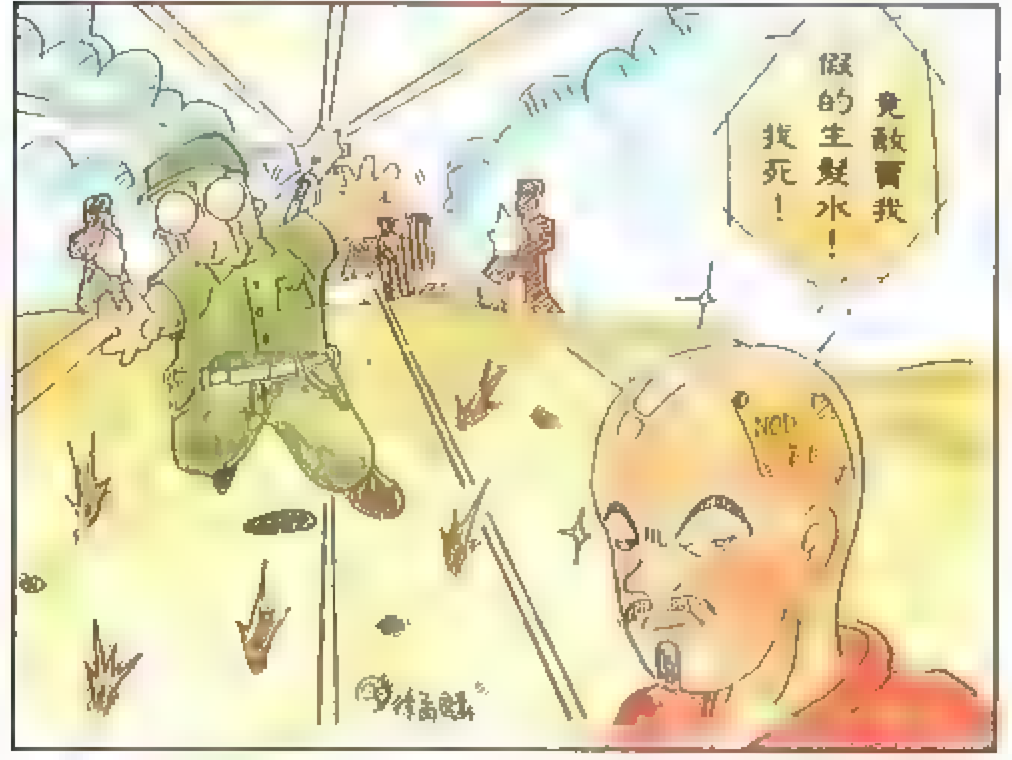


燃燒野球五中有不少的球場；包括"古早"的球場，其中一古早球場中有一"電線桿"，在守備要特別小心，否則…





不錯哦！大會提供我比賽用車的種類。只怪我上場前忘了數這自排車有幾個輪子。

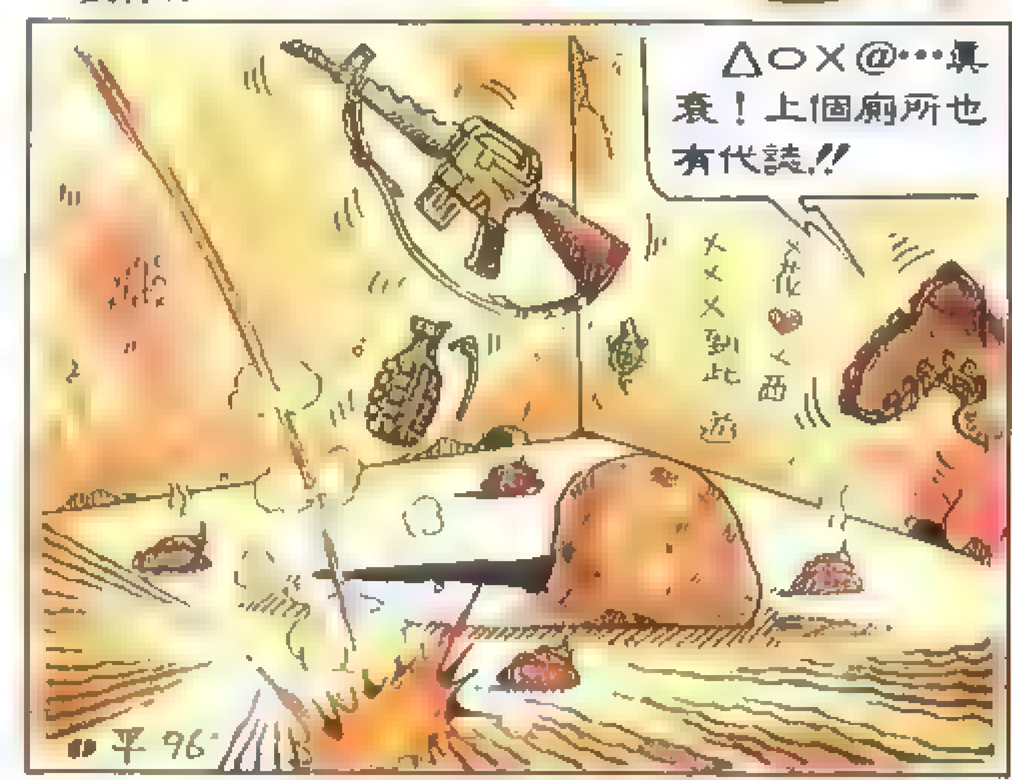




老大給我的第一個任務是帶一群人去打靶！原來這個靶和老大有私人恩怨…!!

炸彈兵用處佳，尤其在陌生部落，先丟個炸彈，對掃蕩敵人或特務效果一級棒!!





話說李英瓊重建太原洞修行，數載後擅起昊天鏡，發現了一項大秘密…



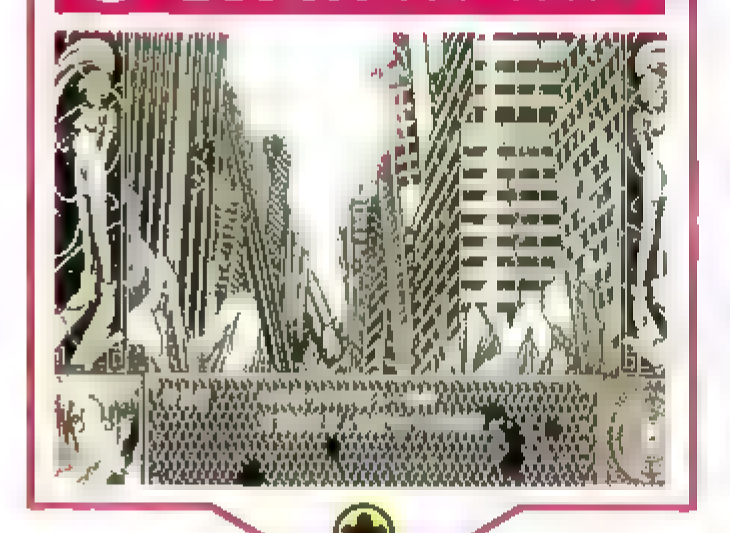


研發各式武器，所需經費，一毛錢都不能省，否則…





麻雀幻想曲III

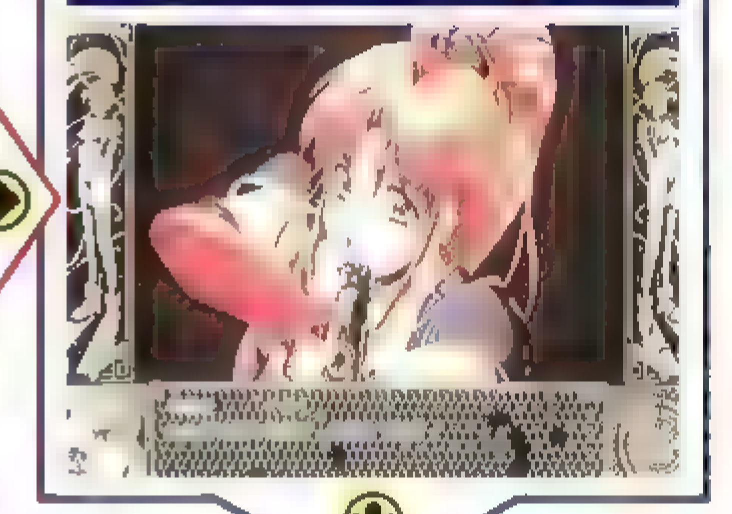

① 理想國度原來是一片廢墟

◐ 小生

本遊戲提供了許多不同模式，讓玩家有多種的選擇，當然冒險故事才是主菜，隨著劇情的進展，用麻將解決掉對手，欣賞到清涼的圖片及極度露骨的文句，是遊戲的主要目標。不過和二代一樣，冒險劇情仍嫌太短，還好其他模式能補其不足，不然又會被冠上不實之名。其中有一項重大的突破，就是加入了三人及四人對打，不再局限於兩人對戰，豐富了遊戲內容，提高了可玩性，在閒暇之餘，湊不足牌友時，和電腦廝殺一番，是不錯的選擇。


② 秘密都在高塔裡面


③ 終於打敗最後對手


④ 做個了結吧


⑤ 最後一擊



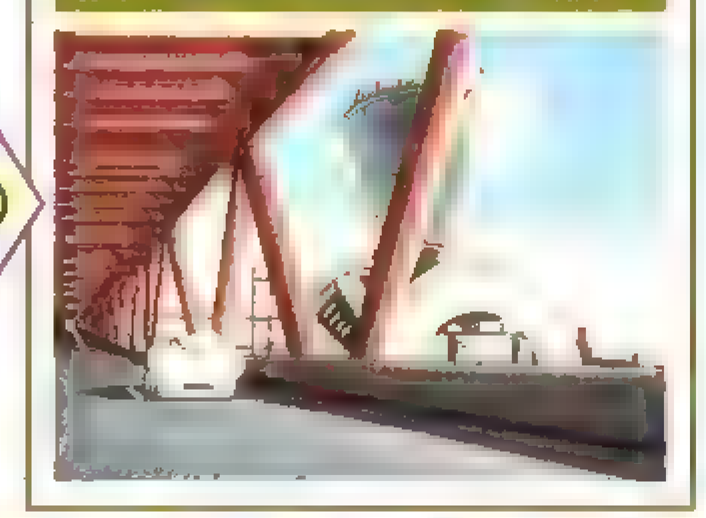


⑦ 等得不耐煩的公主





⑨ 該離開了


⑩ 謝謝大家


力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
西楚霸王
項羽
歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄
熊貓軟體股份有限公司

PC 史上第一套支援數據機(Modem)連線的大富翁棋盤式遊戲

非洲探險

即將上市 敬請期待

／想親臨深入阿瑪娜王宮殿的墓穴尋寶，將會多麼的驚險刺激嗎？
／想體驗所有對手破產，當上非洲大富翁的感覺，是如何的過癮嗎？
／想瞭解有多少法術，道具可任意使用嗎？
／想瞭解有多少種職業，可讓你升級，轉職嗎？

／想知道在大富翁棋盤式的遊戲中，如何享受RPG的樂趣嗎？
／想知道遇到非洲猛獸時，如何使用子彈射手嗎？

一套遊戲　雙重享受
絕非一般大富翁所能媲擬

可以當非洲大富翁
也可當探險的奪寶者
集合大富翁
與探險二合一

熊貓軟體股份有限公司 台北市……1樓C棟之… FAX …3.1.4. BBS 02 2323593

雙嬌

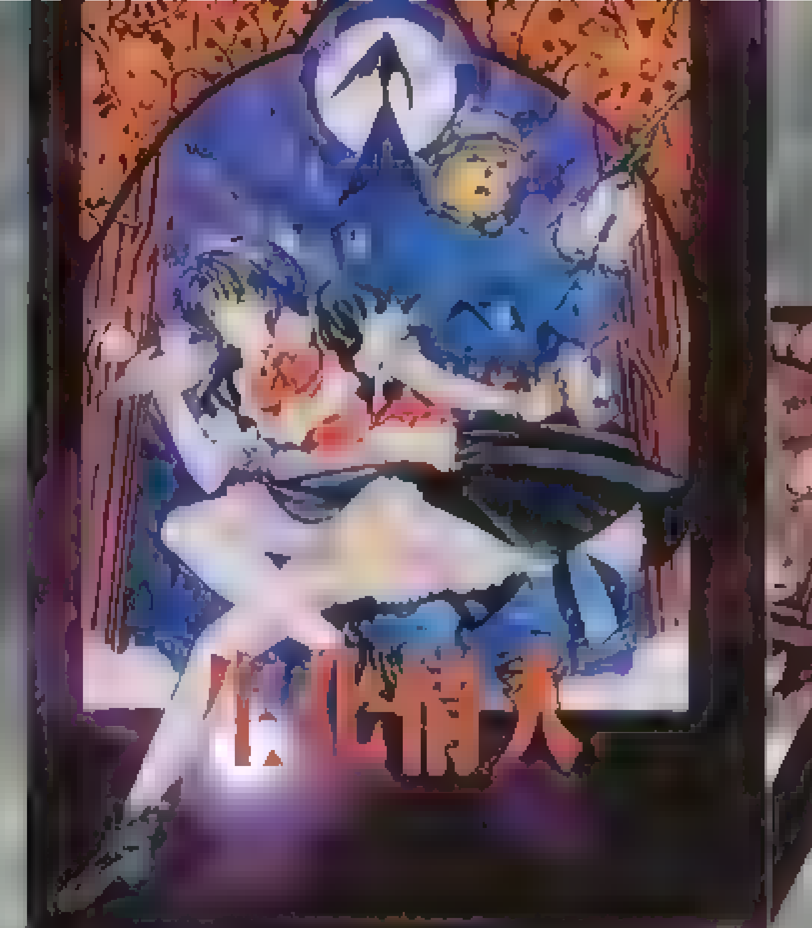
巾幗不讓鬚眉
遊戲界第一位女性程式設計師

結合
電影劇情的
多線型角色扮演遊戲



GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
1/F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIOEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
台北縣永和市中和路
345-1號1樓
TEL: (02)231 6454
FAX: (02)231 6424





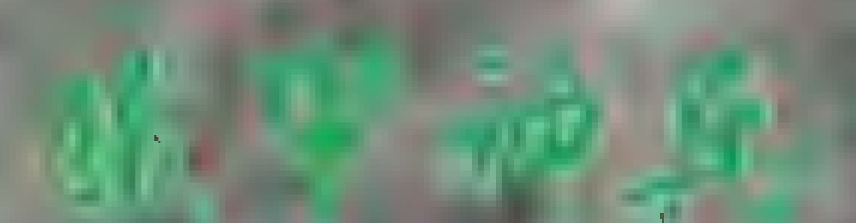




18



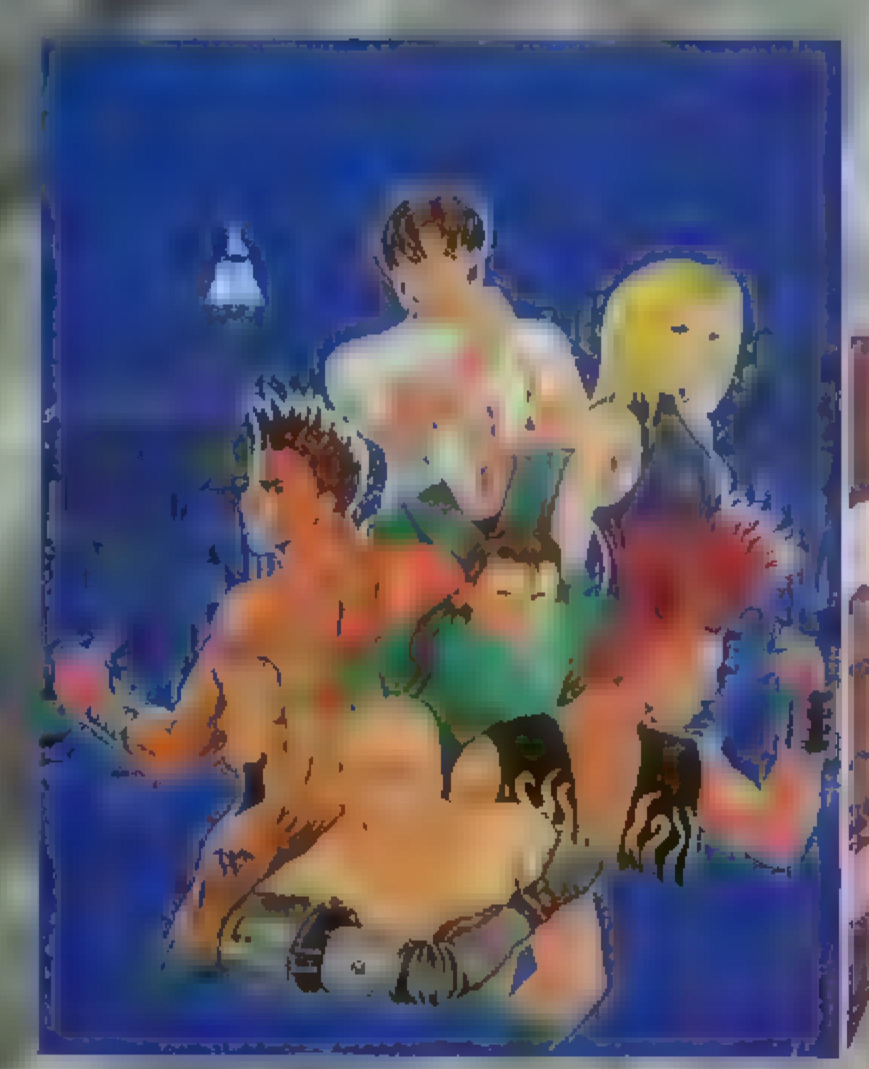
FULL
METAL
JACKET

















歡樂盒
GAME BOX



徵
全國經銷商

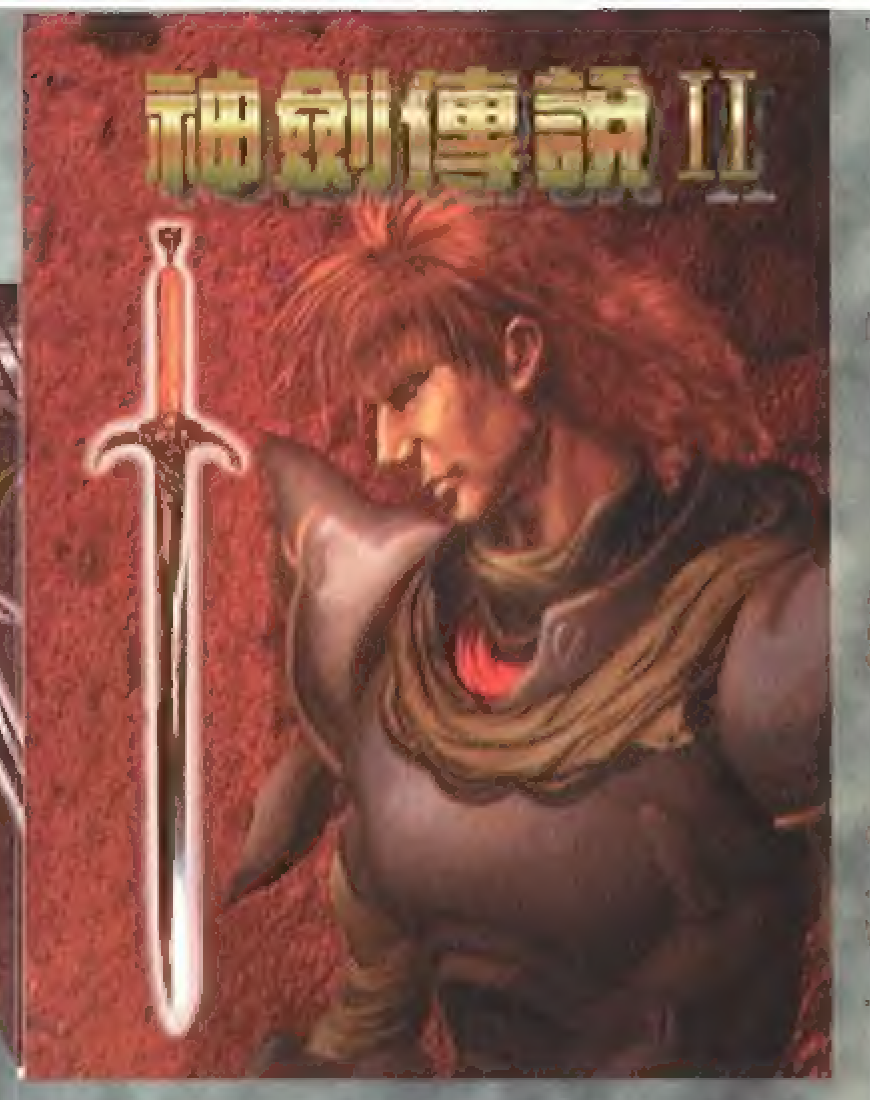
神劍傳說II







喜歡RPG的朋友有福了!
是否還記得當時轟動TV GAME的
神劍傳說嗎?
現在神劍傳說2正式在PC GAME
與您相逢再掀旋風!再創流行!



歡樂天使



五百年前的古文明帝國
突然消失了.......
由繼承古代王朝血脈的後代子孫,
揭開了探索的序幕......









金剛大冒險

新一代的[超級大金剛]進軍 PC GAME
3D横向捲軸,可選擇雙人對打模式
及兩人合作模式,支援搖捍,專業配樂,
CD音質音效,保證是一部值得珍藏
的精典鉅作!









GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIOEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



神話大富翁，



搞笑多繽紛。

機會與命運，

嘻笑戲人生。





適合男男女女、老老少少 闔家共玩的大富翁棋盤遊戲

無端飛橫禍，笑謔戲人生

以爆笑又誇張的漫畫手法詮釋層出不窮的事件，領地遭遇天災人禍、瘟疫、饑荒、半路遭竊、損失財產、掉入陷阱等，笑笑看人生啦！

小遊戲，增樂趣

棋盤內有許多山洞遊樂場，可玩小遊戲賽狼、對對碰、怪物單挑等，可下注試手氣，也許會一夜致富，也可能兩袖青風。

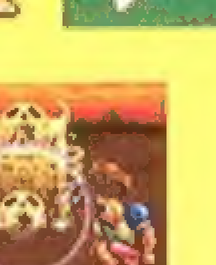



魔島大富翁




棋盤式的遊戲方式，策略性的征戰

遊戲地圖是由曲曲折折的棋盤格子所構成，除了有樹木、山川等景觀造型，還有各項建築物與領地，如魔法公會、地下組織、矮人礦坑、裝備店等。




怪物齊出籠，魔島快樂行

可召募三十種以上的傭兵為你作戰，龍人、獸人、聖武士、忍者、小偷、精靈、獨眼巨人等將替你打江山。

卡片出奇招，整人樂無窮

約四五十種稀奇古怪的各式卡片，有的讓自己"偷吃步"，有的能偷襲別人，讓你暗爽在心中。如雷神卡可在戰鬥中施展最強的雷系法術；神蹟卡可使隊伍生命全滿；封印卡可指定對手三回合內無法使用任何卡片。



絕技百樣出，瞬間敵人斃

每種怪物都有其獨特的攻擊方式和技能，如惡靈的肋骨刃、火龍的噴火攻擊、獨眼巨人的投擲巨石、精靈的迷魂琴音等。

風格迴異的角色人物

四個角色人物共同角逐大富翁的寶座，它們各有不同的AI及特異獨行的風格，此外人物表情還會隨不同的事件而有不同的神韻，或痛哭、或狂笑，還會流口水。